TOOLBOX
Como interpretar NPCs geniais

CAVERNA DO SABER
O poder-destruidor dos golens

FELIZ HALLOWEEN!
Monstros do cinema para *3D&T*

CHEFE DE FASE
Faca! Faixa na cabeça! Rambo!

CONTO
Noite Feliz, Lua Infeliz

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 148

Atire primeiro e pergunte depois com os equipamentos malucos de *Borderlands*

DICAS DE MESTRE
AS AMEAÇAS DE *T20*

TESOUROS ANCESTRAIS
ARGH! MALDITOS KOBOLDS!

RESENHAS
CORINGA • *OZOB* • *BORDERLANDS 3*

TIROS E INSANIDADE

TOOLBOX
Como interpretar NPCs geniais

CAVERNA DO SABER
O poder destruidor dos golens

ADAPTAÇÃO
Os tiros e a insanidade de *Borderlands*

CHEFE DE FASE
Faca! Faixa na cabeça! Rambo!

CONTO
Noite Feliz, Lua Infeliz

BRASIL DRAGÃO

ANO 15 • EDIÇÃO 148

DICAS DE MESTRE
AS AMEAÇAS DE T20

TESOUROS ANCESTRAIS
ARGH! MALDITOS KOBOLDS

RESENHAS
CORINGA • OZOB • BORDERLANDS 3

FELIZ HALLOWEEN!

Os monstros do cinema vão aterrorizar a sua mesa

EXPECTATIVA

Domingo, dia de assistir luta-livre em casa!

Era um dos eventos mensais da WWE, o famigerado *Hell in a Cell*! Se você não conhece absolutamente nada sobre luta-livre (ou *wrestling*, como a molecada prefere), eu explico: o evento é uma luta em que o ringue tradicional é coberto por uma gaiola gigante, o que significa que nenhum lutador pode escapar! Historicamente, ali pode acontecer qualquer coisa. Tudo é permitido.

Na clássica luta entre **Undertaker** e **Mankind**, tachinhas foram jogadas e Mankind foi atirado em cima delas — **e isso foi o que de menos dolorido aconteceu naquela luta**). Deu para entender né? O negócio é pra ser tenso.

A primeira grande luta na cela, entre a campeã **Becky Linch** e a desafiante **Sasha Banks**, foi fantástica. Cadeiras, mesas, pauladas, a própria grade da cela, tudo foi usado e foi maravilhoso (Becky venceu e reteve o título). Isso fez a expectativa pela última luta, entre o Fiend, **Bray Wyatt**, e **Seth Rollins**, valendo o título Universal, aumentar muito.

Explicar o que levou à luta ia levar mais tempo do que temos disponível, mas basta saber que Seth era o herói, e o Fiend, "literalmente", um demônio. Um lutador antigo com a proposta nova de surgir como um ser infernal e invencível. Nessa nova encarnação, Bray só havia lutado uma vez (e vencido).

Pois bem, quando a luta começou, o ginásio inteiro estava banhado por uma luz vermelha. Quem via pela TV enxergava mal o que acontecia. Quem estava na arquibancada, menos ainda. Por conta disso as reações da plateia eram vacilantes. Se você não sabe o que está acontecendo, não tem como vibrar. Houve pouca luta. O Fiend caiu, Seth atacou com tudo o que podia, então a criatura levantou. Isso aconteceu mais uma porção de vezes, até que Seth Rollins atacou com uma marreta. E a luta foi interrompida. Seth perdeu por desqualificação, mas ficou com o título.

E o público ficou revoltado. Muitas, muitas vaias. Pelas regras do *Hell in a Cell*, por tudo pré-estabelecido, não tinha como isso acontecer. Era errado. No *Hell in a Cell* vale tudo, lembram? Foi um dos maiores erros em termos de expectativa que eu vi nos últimos tempos. A WWE tinha tudo na mão, e ainda assim errou. E há uma lição aí.

Se você é mestre, seus jogadores são seu público. Se você desrespeita as regras do seu mundo ficcional ou altera sem justificativa a própria regra do jogo, é isso o que acontece. Esse sentimento de estranheza e até revolta.

Inovar e surpreender é legal, mas às vezes a gente só quer mesmo é ver nossas expectativas de público atentidas.

J.M. TREVISAN

DRAGÃO BRASIL

Jambô Livros divertidos

www.jamboeditora.com.br

Editor-Chefe
Guilherme Dei Svaldi

Editor-Executivo
J.M. Trevisan

Conselho Editorial
Marcelo "Paladino" Cassaro, Rogerio "Katabrok" Saladino, J. M. Trevisan, Leonel Caldela, Guilherme Dei Svaldi

Colaboradores
Textos: Bruno Schlatter, Clarice França, Davide Di Benedetto, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, Jana Bianchi, João Paulo "Moreau do Bode" Pereira, Leonel Caldela, Marcelo Cassaro, Marlon "Armageddon" Teske, Rogerio Saladino, Thiago Rosa.

Arte: Julie Anne Araújo, Leonel Domingos, Marcelo Cassaro, Ricardo Mango, Sandro Zambi.

Fundo de tela: Ricardo Mango.

Edição do podcast: Adonias L. Marques

Diagramação
J.M. Trevisan, Guilherme Dei Svaldi

Revisão
Guilherme Dei Svaldi

Apóie a Dragão Brasil

APOIA.se

Siga a Jambô Editora

Dragão Brasil é © 2016-19 Jambô Editora.

4 Notícias do Bardo
A volta da Guilda e crianças bisbilhoteiras.

6 Pergaminhos dos Leitores
Perguntas sem respostas.

10 Resenhas
Coringa, Ozob e Borderlands 3.

14 Dicas de Mestre
Os monstros para *Tormenta20* estão chegando!

23 Sir Holand
Um guarda não muito esperto!

26 Borderlands
É tiro pra tudo que é lado.

34 Toolbox
Como interpretar NPCs mais inteligentes que você.

40 Gazeta do Reinado
Nasce o bebê real em Collen.

42 Caverna do Saber
Agora é a vez dos golens.

48 Conto
Noite Feliz, Lua Infeliz, por Jana Bianchi.

66 Feliz Halloween
Monstros do cinema, escolhidos pelos Conselheiros, chegaram para assombrar a sua mesa!

76 Encontro Aleatório
Clarice França ensina o caminho das pedras.

80 Pequenas Aventuras
Estalagens podem ser o começo — e o fim — de uma aventura.

82 Chefe de Fase
Rambo, o exército de um homem só.

86 Tesouros Ancestrais
Malditos kobolds!

92 Amigos de Klunc
Klunc não troca amigos nem por presunto!

100 Extras
Making of da capa.

A CAPA

Na capa deste mês, os monstros votados pelos estimados Conselheiros da *Dragão Brasil*, na matéria que comemora o Halloween!

É a segunda capa seguida de **Ricardo Mango**! Mais uma e já pode pedir música no Fantástico!

Notícias do Bardo

Homenagem, criançada e a Guilda do Macaco

A VOLTA DA GUILDA

Você, fã bem informado, sabe que a Guilda do Macaco é a stream de RPG oficial dos criadores de *Tormenta*, onde tudo o que acontece é refletido no cenário de jogo, certo?

Pois bem. Pode comemorar! Depois de um necessário e merecido descanso, a Guilda está de volta! É hora de retomar as aventuras de Nargom, Lothar, Aeripharian e... Klunc(?).

No momento, o grupo insólito se encontra em Chacina, o mundo do deus-monstro Megalokk, procurando a sequestrada Rainha-Imperatriz do Reinado, Shivara Sharpblade. Se as pistas mostradas até agora servem mesmo de indicação, a tarefa não será nada fácil.

"Chacina é um mundo de perigos traiçoeiros e mortais. O lugar perfeito para um Mestre que quer a ruina dos jogadores", disse **Guilherme Dei Svaldi**, brincando (ou esperamos que seja assim). O momento marca também o começo da reta final da longa saga, abrindo caminho para a chegada de Tormenta20, a nova versão do sistema em janeiro do ano que vem. "Já são mais de três anos de campanha, a mais longa da minha vida de jogador. Vai ser um momento muito importante!", declarou nosso editor, **J.M. Trevisan**.

Para assistir ao último episódio antes da parada, clique na imagem acima. A Guilda acontece todas as terças-feiras, às 20:30, **no nosso canal no Twitch!**

Ele merece!

Greg Stafford, fundador da editora gringa Chaosium, foi um dos game designers mais influentes e respeitados da cena de RPG. Stafford faleceu em outubro de 2018, deixando como legado jogos do calibre de *Pendragon* e *RuneQuest*.

Em homenagem ao aniversário do falecimento do autor, a editora lançou uma aventura inédita, *The Lightless Beacon*, para *Call of Cthulhu*. A New Order, responsável pelo sistema aqui no Brasil, traduziu e disponibilizou gratuitamente o brinde como *Um Farol na Escuridão*. É uma aventura curta, escrita por **Leigh Carr** e **Lynne Hardy** e projetada para jogadores e Guardiões novatos.

Um *Farol na Escuridão* está disponível gratuitamente na **loja da New Order**.

Caçando sozinho

O maior inimigo de qualquer grupo de RPG é a agenda. Conseguir marcar aquela sessão regada a refrigerante e salgadinhos às vezes parece um sonho distante. Não é surpresa que cada vez mais surjam no Brasil adeptos do RPG solo, uma modalidade semelhante aos livros-jogo.

A grande novidade nessa área é *Caçadas Primais*, de **Diego Barreto Azevedo** (*Movin'On*, *Mares do Sertão*). O jogador assume o papel de um caçador da nação Cabeças de Caju, explorando as terras que viriam a ser o nosso país, mas na Idade da Pedra. Caçadas conta ainda com um modo cooperativo, mais parecido com um RPG tradicional, para caso você consiga finalmente juntar todo mundo.

Caçadas Primais está em financiamento coletivo pelo **Catarse**.

Se não fossem essas crianças!

Uma tendência forte nos RPGs tem sido o tema "crianças envolvidas em aventuras", no melhor estilo Sessão da Tarde. Lá fora isso acontece em jogos como *Tales from the Loop* e *Kids on Bikes*. Já estava na hora de chegar um representante brasileiro do gênero.

Raphael Lima (*Heroes of Electrum*, *Neon Garden*) já trouxe seu *Crianças Enxeridas* em formato de minijogo ao **DriveThruRPG** (tem até versão em italiano!) e ao **Dungeonist**. Porém, com o intuito de dar uma aprimorada no livro, o autor abriu uma **Vakinha**.

Diferente dos financiamentos coletivos tradicionais, não existem recompensas reais. Embora o autor envie o livro digital para todos que doarem, o mesmo se encontra disponível em formato "pague o quanto puder" de qualquer forma.

Mostrando que o RPGista brasileiro é solidário, a meta base já foi batida! Vale conferir!

A seção Notícias do Bardo é feita pela equipe do RPG Notícias. Clique abaixo e visite o site deles!

RPG notícias

CALABOUÇO TRANQUILO

PERGAMINHOS DOS LEITORES

Quer ver sua mensagem aqui? Escreva para dragaobrasil@jamboeditora.com.br com o assunto "Pergaminhos dos Leitores" ou "Lendas Lendárias"!

Saudações justas e ordeiras, amados apoiadores! Como de costume, aqui fala o Paladino! Respondedor oficial e eterno dos Pergaminhos dos Leitores. E também como de costume, aqui está a eternamente estressada Paladina...

— HOJE NÃO, traste dos deuses!

— Masoq... tá de sacanagem! ANTI-PALADINO? Você voltou? Você tá vivo? Você já falava assim em negrito?

— Claro que estou vivo, sua sarna! Tá falando de quê? Eu nem morri!

— Ahn, sei lá, a gente sempre diz essas coisas quando o vilão volta depois de tanto tempo...

— Nhé, eu andei ocupado upando meu dark knight... cof, cof, digo... realizando atos maldades indizíveis!

— Bom, vai fazer suas maldades indizíveis mais pra lá, que eu preciso responder os Pergaminhos.

— Certo, eu vou. Mas não pense que vai escapar assim tão fácil, ó criatura desprezível!

— (Ele é muito mala, mas também fácil de enrolar...)

Muitas Dúvidas

Salve, respondedores de perguntas da nossa querida Dragão Brasil. Há muito tempo acompanho as páginas deste pergaminho ancestral, desde quando ainda era um pergaminho de papel colorido, até agora que se transformou em pergaminho digital. Porém, esta é a primeira vez que escrevo para sanar algumas dúvidas, sobre Tormenta RPG:

***1)** Quais seriam os fundamentos para uma clériga fundamentalista de Mauziel, a Deusa das Avós?*

***2)** A habilidade canalizar energia positiva, do samaritano, diz que ele afeta todas as criaturas no raio de ação. Isso quer dizer que, se usar a habilidade, vou curar tanto amigos quanto inimigos?*

***3)** Se tenho o talento Ataque em Movimento, e uso duas armas, eu posso atacar com uma, andar e atacar com outra? Ou sou obrigado a fazer os dois ataques no mesmo oponente?*

***4)** Um astrólogo de Thyatis, no nível 5, recebe um talento de poder concedido de Tanna-Toh, Khalmyr, Azgher, Lin-Wu e Wynna, é isso? Cinco talentos de poder concedidos de uma única vez?*

***5)** A magia* ardil do guerreiro, *no **Manual do Arcano**, tem teste de resistência descrito como "Vontade anula". Isso significa que, se um atacante passar no teste de Vontade, ele não sofre o golpe de retorno da magia e o golpe dele não é anulado?*

***6)** As espadas ancestrais do samurai e o gadanho negro do necromante são considerados mágicos apenas nas mãos de seus donos. Neste caso, uma magia despedaçar lançada sobre uma dessas armas funcionaria normalmente?*

***7)** Se eu tiver a habilidade golpes arcanos, com ataque em arco, eu poderia fazer um ataque de toque em área. Então eu poderia combinar esse combo de ataque de toque em área com a habilidade sabotagem, do sabotador arcano, visto que ela utiliza pontos de magia ou magia de nível 1?*

***8)** Na **Dragão Brasil 130** tivemos regras para combate em massa. Ali diz que o dano causado pelo grupo é somado, e esse dano dá um bônus ao teste do general naquela rodada. Mas em nenhum lugar explica como calcular esse bônus.*

Daniel, um mestre com muitas dúvidas

Muitas, muuuuitas dúvidas mesmo! Vamos a elas!

1) Fundamentalista é um novo talento descrito no **Manual do Devoto**, incluindo Obrigações e Restrições muitos mais severas para cada deus maior do Panteão. Mazuiel, descrita no **Guia da Trilogia**, é uma deusa menor; não há regras para devotos fundamentalistas de deuses menores, porque eles não têm Obrigações e Restrições.

2) Esta classe é apresentada no **Manual do Devoto** e no **Guia da Trilogia**. Sim, a habilidade afeta todas as criaturas vivas ao alcance, sejam amigos ou inimigos, sem que o samaritano possa escolher.

3) Quando você ataca com duas armas, significa que está fazendo dois ataques com a mesma ação padrão. Você não pode "dividir" sua ação padrão em momentos diferentes (antes ou depois de um movimento). No entanto, você não é obrigado a fazer os dois ataques contra o mesmo oponente — se houver mais de um oponente ao alcance de sua posição no instante do ataque, você é livre para escolher.

4) O astrólogo de Thyatis é uma classe de prestígio vista na **Dragão Brasil 137.** No 5º nível, ele recebe UM talento de Poder Concedido, escolhido entre estes cinco deuses.

5) Sim. Se o atacante é bem-sucedido em seu teste de Vontade, ele ignora o efeito da magia — conseguindo realizar seu ataque ao conjurador e não sofrendo nenhum dano.

6) A magia *despedaçar* só afeta itens mundanos. Se conjurada sobre estas armas, ela funcionará apenas se não estiverem em posse (mesmo embainhadas ou guardadas) de seus donos.

7) Apesar de inteligente, esse combo não é válido. Golpes arcanos é uma habilidade do mago de combate (classe de prestígio descrita no **Guia da Trilogia**), que permite combinar uma magia e uma manobra de combate, executando ambas ao mesmo tempo, com a mesma ação. Ataque em arco é um golpe marcial descrito no **Manual do Combate** (note que o golpe NÃO oferece um "ataque em área", apenas permite atingir três alvos adjacentes com o mesmo ataque). O sabotador arcano é uma classe de prestígio vista em **Guerras Táuricas.** Sua habilidade de sabotagem usa Pontos de Magia (ou gasta uma magia preparada), mas NÃO É uma magia. Portanto, não pode ser combinada com os golpes arcanos do mago de combate.

8) Está mesmo um pouco escondido, mas veja o quadro na página 52, na coluna onde diz "Dano para Bônus de +1".

O dano e bônus dependem do tamanho da batalha. Quanto maior a batalha (mais combatentes envolvidos), mais dano os jogadores precisam causar para dar algum bônus. A lógica é que, em um pequeno conflito, se você derrota uns poucos inimigos, faz grande diferença. Mas em uma grande batalha, com milhares de soldados de cada lado, você precisa ser muito poderoso (e causar muito dano) para fazer diferença significativa — ou seja, conseguir dar bônus no teste do general.

Ufa! Cansei! Estas foram perguntas bem difíceis!

— Sabe por que você cansou, Paladino? Porque você é fraco! Falta-lhe ódio!

— Anti! O que lhe falta é parar de ver Naruto, isso sim!

Voltar pra Casa

Olá Paladino, tudo bem? Eu me chamo Lanyx e venho com uma dúvida: existe, em Arton, alguma maneira de viajar para outra dimensão? Sei que existem as tempestades de areia do Deserto da Perdição, que trazem forasteiros até Arton (eu mesmo vim desta maneira). Também tem Vectora, que pode viajar pelos planos. E estudiosos da Academia Arcana que, através de suas experiências, também podem abrir portais. Nenhum deste métodos, no entanto, é seguro ou garantido.

Assim, quero saber sobre outras manei-

ras de alcançar outros planos, pois há anos venho tentando voltar à minha realidade de origem. Qualquer ajuda será benvinda.

Ivan Rocha dos Santos

Caríssimo forasteiro Lanyx, você enfrenta o clássico dilema Caverna do Dragão. Foi trazido até Arton por forças além de seu controle, e agora busca uma forma de voltar para casa.

Atingir esse objetivo, claro, vai significar o encerramento da campanha (e a remoção do personagem), então provavelmente acontecerá apenas quando estiver em níveis avançados. Isto é, se realmente acontecer: lembre-se que, no episódio final jamais produzido (mas roteirizado por Michael Reeves) de Caverna, os jovens heróis tiveram a escolha de voltar pra casa, ou seguir combatendo o mal nos reinos. Qual será a SUA escolha?

— Bah! Besteira! Falta ódio nesse final. A real é que os moleques morreram e estavam no inferno e o Mestre dos Magos era um demônio e...

— Antipaladino! Tudo isso é mentira! Boataria! Fake news!

— Daqui a pouco vai dizer que a Uni não era um demônio também!

Clube de Caca

Saudacoes Paladino e Paladina! Acompanho a Dragao Brasil desde os ancestrais anos 90, e gostaria de saber se ha planos ou intencao de gerar material para cenarios fora do eixo Tormenta-Fantasia Medieval-Anime/Manga? Tenho tambem duas duvidas mais especificas, remetendo a alguns materiais produzidos/noticiados pela Dragao:

***1)** Com a iminente traducao de Vampiro 5 edicao para o portugues, pode haver uma atualizacao do cenario "Clube de Caca", seja para Vampiro 5, ou apenas atualizando os eventos em linha com Vampiro 20 anos?*

***2)** Voce poderiam fazer uma materia contando o estado atual de alguns RPGs nacionais, como Tagmar?*

Abracos, e voos sempre mais altos a Dragao! (no teclado alemao sem acento... "Clube de Caca" ficou engracado... rsrs)

Vitor Godoi Mendes

Muito obrigado por vencer o obstáculo de um teclado estrangeiro para enviar seu e-mail, Vitor. Ocasionalmente temos cenários de outros gêneros — como o ótimo "Contra Chutlhu" na DB 134.

1) Pensamos várias vezes em trazer de volta nosso antigo cenário de horror. Ainda não encontramos o caminho certo, mas as chances são altas.

2) Uma boa ideia. Fique de olho.

— Paladino! Você nem editou/corrigou a carta do Vitor! Foi maldade ou só preguiça mesmo?

— Como ousa? Foi puro respeito ao texto original!

— Foi preguiça! Falta-lhe ódio!

Guia de Rolagens

Salve, mestres e aventureiros de Arton. Envio este e-mail para parabenizá-los pelo guia de rolagem de dados da DB135. Muito divertido, eu não ria tanto lendo alguma coisa desde a destruição da Terra no início do Guia do Mochileiro das Galáxias! Ao mesmo tempo, foi profundamente familiar, por retratar situações recorrentes nestes meus quinze anos de RPB (Olha o vin-tê!). Genial!

Quem sabe teremos uma parte 2 futuramente? Incluindo dados que caem da mesa (como retratado também em Stranger Things), dados para o mestre, rolagens desleais, mandingas como o "monóculo" ou a "torre de dados"... entre tantas outras situações cômicas e rotineiras das sessões RPGísticas.

No mais, deixo meus cumprimentos e um aviso: não confiem em rolagens virtuais, elas são resultados de cálculos alienígenas. As forças por trás desta aleatoriedade não provêm de Al-Gazara. Suponho que venham da Anti-Criação!

Um forte abraço a todos.

Angelo, mestre e taverneiro da Dragon's Pub

Muitíssimo obrigado por sua mensagem, mestre e taverneiro Angelo! O Guia de Rolagens foi mesmo um sucesso incontestável! Imagine, eu mesmo consegui fazer uns rolagens bem decentes e...

— Tolice! Ilusão! Para conseguir as melhores rolagens, só existe uma técnica realmente poderosa! Uma tática realmente infalível!

— Hã, deixa eu adivinhar... tem que rolar com ódio?

— Óbvio, seu parvo! Quanto mais ódio na rolagem, mais alto o resultado! Observe! Ahá, um acerto crítico!

— Anti, você jogou lá no quintal do vizinho. Nunca vamos saber o resultado.

— ENTÃO VOCÊ NÃO PODE PROVAR QUE ESTOU ERRADO!

— Ah, tá! ESSA é a técnica...

LENDAS LENDÁRIAS

Esmaga Crânios

Eis que estou mestrando a aventura "Sob os Céus de Vectora" para meu grupo. Eles acabam caindo no fosso de fogo e devem enfrentar Molag, o Ogro Mutante. Então o bárbaro minotauro sai correndo enlouquecido para cima de seu oponente e desfere seu ataque.

O resultado no dado não poderia ser outro: 20, e com um machado táurico (dano triplicado!!).

Ainda havia esperança para mesmo Molag, então eu disse:

— Role o dano!!

O bárbaro então tira dois 8 no 2d8. Dano máximo! Molag foi obliterado. A mesa explodiu em êxtase.

E o Minotauro ficou conhecido como Kall Drogo, o esmaga crânios!

Thiago Bussola (o mestre que ficou sem reação), Maringá/PR

Munição Narrativa

Estávamos testando um RPG de Panfleto (DB 147 foi crucial). Regra simples, homebrew... e a cena era composta por vários navios sendo puxados para a bocarra do Kraken. Objetivo? VIVER!

Depois de todas as tretas possíveis, um personagem vira capitão, o outro vai atrás das armas. O novo capitão manda atirarem em outro barco, pra dar ao Kraken algo com o que se ocupar.

— Vocês estão sem pólvora — o Narrador sentencia. — Lembra, você mandou que jogassem TODO o peso ao mar.

— AO MEU SINAL — reage o capitão, sem se intimidar — MIREM OS CANHÕES E GRITEM "BOOOOOM"!

Diante do mestre perplexo, o jogador explica, confiante:

— Se a Marinha Inglesa pode fazer, eu posso também!

O Narrador pediu pra rolar. O navio inimigo afundou, e o dado nem tinha rolado 20.

.....

Paulo Roque

— Meu personagem será um boxeador chamado Apollo.

— O rival do Rocky Balboa?

— Não, o décimo filho dele, Apollo 11. Nunca se destacou no boxe porque vivia no mundo da lua.

Jefferson Tadeu Frias

.....

É sabido que em RPGs de mundos medievais quando um ladrão tem um filho, muda de classe.

Vira um PAILADINO.

João C. L. Lira

CORINGA

Uma tragédia incômoda e brilhante

Vamos falar de *Coringa*, certo? Primeiro, talvez você encontre algum *spoiler* leve aqui. Esteja avisado.

Segundo, ninguém acreditava nesse filme. Como é costume quando a DC anuncia um projeto cinematográfico, o universo riu. Você não botava fé. Eu não botava fé. Achava arriscado.

Mas o risco se pagou. Dirigido por **Todd Phillips** (que tem no currículo — prepare-se! — os TRÊS filmes da franquia *Se Beber Não Case*) e estrelado brilhantemente por **Joaquin Phoenix**, (*Gladiador*, *Johnny & June*, *Ela*), *Coringa* é um drama tão brilhante quanto incômodo.

Phoenix faz o papel de Arthur Fleck, um homem que sonha ser um comediante de sucesso, mas trabalha numa pequena agência de palhaços. Além disso, cuida da mãe acamada (**Frances Conroy**, de *American Horror Story*).

Arthur, segundo ele próprio, só quer fazer as outras pessoas rirem e serem felizes. Porém, uma condição de saúde — entre outros problemas — o atrapalha: ele sofre de risos compulsivos, que surgem nas horas mais inapropriadas. Além disso, Arthur é obrigado a passar por acompanhamento psiquiátrico e psicológico por conta de algo em seu passado.

No quadro pintado por Todd Phillips e Joaquin Phoenix, fica claro que Arthur é uma pessoa de infância conturbada, que precisa de tratamento contínuo e o recebe aquém do recomendado. A terapeuta que mal o ouve e o corte de recursos posteriores, levando ao abandono do uso de medicamentos, funcionam como uma crítica contundente a como normalmente o poder público vê o tratamento de pessoas com distúrbios mentais.

Tudo isso faz parte dos fatores que levam o personagem até a encruzilhada em que se encontra quando decide se tornar um vilão, quando decide matar. Isso mesmo: decide.

Ao ver seus atos de assassinato recebidos com festa pelos jornais e pelas pessoas nas ruas, como resposta a uma sociedade elitista, irresponsável e egoísta, representada principalmente pelo futuro candidato à prefeitura de Gotham, Thomas Wayne (sim, esse Thomas Wayne), Fleck se embriaga em ilusões megalomaníacas e assume para si o papel de mentor e messias de uma outra parcela da sociedade: raivosa, sedenta. E quando tem a mínima chance de tomar um caminho menos tortuoso, escolhe mais uma vez se afundar no personagem que criou para si. E este é o ponto.

Em uma das frases chave do filme, o Coringa diz: "*Eu achava que minha vida era uma tragédia, mas descobri que é uma comédia*". A plateia no cinema da vida real concorda, ri, mas está errada: naquele ponto, a vida de Arthur Fleck é uma tragédia das mais terríveis.

É possível simpatizar com a situação de alguém maltratado, malcuidado, passado para trás mesmo quando demonstra boa intenção. Mas se você for minimamente decente, é impossível simpatizar com as ações de Fleck.

Coringa é um filme brilhante, que não torna o Palhaço do Crime menos vilão por lhe dar um passado.

Não se você não quiser se tornar um vilão também.

J.M. TREVISAN

OZOB

Beija meu nariz!

Ozob é um pós-humano (um tipo de androide — pense nos replicantes de *Blade Runner*), baseado num palhaço famoso (não preciso dizer qual, né?) com uma granada no lugar do nariz. Nasceu como um personagem de RPG. Mas hoje é conhecido por milhões de pessoas.

Ozob é criação de **Deive Pazos**, o **Azaghal**, cocriador do Jovem Nerd. Pazos criou o androide palhaço nos anos 90 para uma mesa que nunca saiu. Mas certas ideias não nasceram para serem esquecidas. Ozob abriu caminho (a base de explosivos) até a luz do dia — que, para ele, veio na forma do Nerdcast Especial de RPG Cyberpunk. O episódio teve mais de *nove milhões* de downloads, catapultando o pós-humano para o estrelato. Ozob nasceu com estilo. Só faltava uma origem detalhada. Entra **Leonel Caldela** e seu romance *Ozob: Protocolo Molotov*.

O livro é uma história de origem, com a narrativa dividida em duas linhas temporais. Na principal, estamos no século XXII, em Delta City, uma megalópole vertical. Nos níveis superiores, vivem os executivos que governam o mundo, com todo o luxo que a combinação de riqueza decadente e tecnologia avançada pode proporcionar. Nos níveis inferiores, a massa de trabalhadores em suas rotinas vazias. No solo, onde os resíduos dos níveis superiores são despejados como chuva tóxica, temos os miseráveis, as prostitutas, os criminosos — todos que não se encaixam na hierarquia corporativa que agora é a lei. É a Cidade Baixa, e é lá que Ozob está.

Em meio a brigas de bar, fugas da polícia e shows de rock ilegais, Ozob conhece os War Roadies, um grupo de revolucionários que usa a música para fazer as pessoas questionarem o domínio corporativo. Há California, jovem e genial hacker; Vivica, ex-soldada com DNA de tigre e um moicano de metal líquido; e Johnny Molotov, artista cujas canções podem ser a chave para a libertação do povo. Seguem-se sequências de ação explosivas (literalmente), que vão de desertos radioativos ao espaço orbital. O ritmo é rápido e faz você devorar as páginas.

Ainda mais interessante que o presente é o passado — a segunda linha temporal. Aqui, a história começa antes mesmo do "nascimento" de Ozob, com a infância de seu criador, o cientista Hans Gropper. Os acontecimentos são cruéis, insanos, asquerosos e muito, muito divertidos. Somos apresentados a DataDyne, a megacorporação responsável pela criação de Ozob, e a seus três "irmãos": Zatati Ratatá, androide militar de duas cabeças, Mamma Guzzo, androide sentinela transgênero, e Rizzo, um androide piloto criança. As linhas temporais se alternam capítulo a capítulo. Apesar de separadas por anos, as duas narrativas falam sobre o mesmo assunto: Ozob. Muitas vezes, a motivação para uma ação do androide no presente é explicada por um evento em seu passado.

O livro ainda traz uma discussão instigante sobre como a arte, pode ser usada como ferramenta de controle. Mas, acima de tudo, traz Ozob explodindo gente. Muita gente.

GUILHERME DEI SVALDI

RESENHAS

BORDERLANDS 3

Três vezes mais caos

Depois sete anos de espera, *Borderlands 3* leva os jogadores de volta à Pandora para ajudar Lilith e os Saqueadores Rubros contra uma nova ameaça: o culto extremista dos autointitulados Filhos da Arca.

Para impedir os Gêmeos Calypso, líderes dessa nova seita, de abrir "a arca das arcas" e dominar um poder capaz de ameaçar toda a galáxia, os novos caça-arcas viajarão a bordo da espaçonave Santuário III, visitando novos planetas em busca dos segredos da civilização ancestral eridiana, enquanto reconstroem os passos do primeiro e mais famoso caça-arcas, Typhon Deleon.

Primeiramente, vamos falar do skag branco no meio da sala: *Borderlands 3* é sim, de certa forma, mais do mesmo. Mas é como o gosto de uma Coca-Cola gelada em uma tarde de verão. Você quer esse gosto. Ele te deixa feliz. Foi exatamente pensando nessa sensação que você pediu uma Coca-Cola gelada — não para ser surpreendido, mas para ficar satisfeito com a experiência.

O terceiro (na verdade, quinto) jogo da franquia é praticamente uma versão atualizada e mais polida do game. Dentre as novidades, traz uma série de novas mecânicas, como a capacidade de se agarrar em beiradas para alcançar lugares mais altos, o que adiciona literalmente uma nova camada de ação e estratégia ao gameplay. As novas classes são bem diferentes dos estereótipos dos outros games, e apresentam habilidades especiais mais complexas, como a capacidade da Atiradora de evocar e pilotar um mecha customizável, ou mesmo ser possível escolher animais adestrados da fauna local para acompanhá-lo em missão, como skags e spiderants, no controle do Mestre das Feras.

Borderlands é considerado o precursor dos jogos tipo *"shoot & loot"* (atirar e saquear, em uma tradução livre), e faz um trabalho excelente em manter sua reputação no terceiro capítulo. O time de desenvolvimento conseguiu criar uma maneira de permitir que o jogo gere combinações aleatórias de armas, alterando suas partes, como carregador, cano, mira e corpo. Isso possibilitou mais de um bilhão de armas diferentes disponíveis como tesouro para os jogadores!

Falando em loot, uma das principais mudanças implementadas em *Borderlands 3* é a devida diferenciação das armas, escudos e mods de granada de acordo com os seus fabricantes. Nessa versão, as empresas produtoras de equipamentos ganharam identidades mais claras e o jogador consegue sentir uma diferença real de estilo de jogo entre elas. Armas da Hyperion, por exemplo, são mais tecnológicas e têm como principal característica a capacidade de gerar um escudo de energia quando a mira é ativada; enquanto as Jakob's são mais clássicas em forma e função, mas causam um enorme estrago por bala! Escolher o tipo e marca da arma tem um grande impacto nas estratégias de jogo, o que exige um pouco mais de planejamento em relação ao arsenal. Além disso, o game agora mostra um valor numérico chamado "nota da arma", que é calculado em relação ao seu poder de fogo em geral. Isso facilita as comparações de equipamentos, que antes exigiam que o jogador avaliasse manualmente seus vários atributos. Um detalhe bem divertido é a interação com as fabricantes de armas: quando o jogador faz uso extenso de itens da marca, ele recebe mimos através do correio do jogo por ter sido um "influenciador" em favor dos produtos da empresa.

O tom do jogo continua apoiado em um humor ácido e sarcástico, com temas maduros abordados de forma satírica e despretensiosa. Em termos de roteiro, o novo capítulo oficial da saga começa imediatamente depois do último DLC lançado para *Borderlands 2* esse ano, chamado *Comandante Lilith & A Luta por Santuário*.

Os Saqueadores Rubros conseguiram, a muito custo, derrotar Handsome Jack e o Guerreiro, uma criatura ancestral que estava aprisionada dentro de uma das Arcas, evitando que o CEO psicótico obtivesse uma arma viva com capacidades imensuráveis de destruição. No entanto, Pandora não se tornou exatamente mais segura, e o grupo de resistência precisava de mais caça-arcas habilidosos para reforçar suas fileiras contra novas ameaças, sendo a maior delas um novo par de malfeitores: os irmãos Troy e Tyreen Calypso.

Essas celebridades da Echo-Net — praticamente youtubers espaciais — fundaram uma verdadeira seita baseada nos poderes de ninfa de Tyreen, e clamam serem herdeiros por direito de todas as Arcas, marcando como criminosos qualquer caça-arcas que tente "roubar suas posses". Apesar de excêntricos e intragáveis, os Calypso são poderosos e influentes, com seguidores fiéis por toda a galáxia, prontos para sacrificar suas vidas em nome da "Deusa-Rainha Tyreen".

Principal adição do jogo, pela primeira vez será possível explorar o universo de *Borderlands*, além da nossa já querida, desértica e insana Pandora. Para impedir os Calypso de aumentarem seu domínio, os jogadores partem na espaçonave Santuário III em busca de respostas para os grandes mistérios das Arcas e do minério eridium, numa jornada espacial através de quatro novos planetas: Promethea, tecnológico, sede da corporação Atlas, agora liderada por Rhys (protagonista de *Tales From the Borderlands*) que tenta reerguer a reputação vilanesca da companhia; o pantanoso Eden-6, lar das empresas Jakobs, tribos de pigmeus insanos e de algumas das feras mais perigosas da galáxia; Atena, um planeta ancião praticamente inóspito, habitado apenas pelos monges da Ordem da Tempestade; e um quarto que se eu contar vai estragar a surpresa.

A diversidade de ambientes e adversários é muito superior a qualquer outro jogo da franquia e, apesar da injusta comparação com Handsome Jack, os Calypsos são antagonistas interessantes, principalmente por conta da construção satírica de seu comportamento egóico e mesquinho, uma deliciosa paródia dos *"influencers"* da vida real.

Para os fãs da série, *Borderlands 3* traz um quentinho no coração ao revisitar seus personagens mais queridos como Tiny Tina e Claptrap, além de se aprofundar em suas histórias e amarrar algumas pontas soltas, mas o jogo é construído de forma que a história e a diversão possam ser tranquilamente aproveitadas por novatos na franquia.

FELIPE DELLA CORTE

DICAS DE MESTRE

Prepare-se! Bandidos e monstros vão mudar suas táticas em *Tormenta 20*

AMEAÇAS!

Após uma épica campanha de financiamento coletivo, *Tormenta20* está a caminho. Isso, você provavelmente já sabe. Que o novo livro básico terá grandes mudanças em relação ao anterior, você também já sabe. O quer não sabe ainda, é sobre o bestiário. Ou melhor, sobre a *ausência* de um bestiário como você conhece.

"Quêêê?! Não tem monstro em Tormenta20?! Mas eu quero caçar monstro e matar monstro e zás..."

Nada tema, ó futuro exterminador de feras. Como convém a um RPG completo, T20 vai oferecer monstros, e outros inimigos mais. A diferença estará na forma como serão organizados e apresentados.

Como deve lembrar, o atual *Tormenta RPG* oferece um capítulo chamado "Criaturas". Ele contém, aham, criaturas — quase sempre destinadas a desafiar os jogadores. São agrupadas por tipo: Animais, Construtos, Espíritos, Humanoides, Monstros e Mortos-Vivos. Todos ainda existem em T20, mas agora serão vistos em classificação diferente.

O capítulo de antagonistas agora se chamará "Ameaças". Suas criaturas não são reunidas por tipo, mas por tema. Além disso, não vai reunir apenas seres fantásticos, mas também NPCs (usando as mesmas regras para personagens jogadores) que tenham ligação com a ameaça. Por exemplo, no tópico Dragões, você pode esperar não apenas dragões de idade e tamanhos variados — mas também criaturas e NPCs relacionados, como kobolds e clérigos de Kally.

Além das criaturas em si, cada Ameaça acompanha uma introdução, para melhor explicar sobre os perigos que assolam Arton. Também torna mais fácil, para o mestre, selecionar adversários para sua campanha. Uma aventura sobre a Tormenta vai oferecer principalmente os inimigos desta sessão, enquanto outra baseada na ameaça Purista deve adotar os respectivos adversários.

Ao mesmo tempo, os grupos de ameaças não se limitam uns aos outros. O mestre pode misturá-los livremente, conforme sua necessidade, imaginação e bom senso. Um grupo de zumbis pode perfeitamente ser encontrado em uma masmorra, mesmo que não seja descrito nesse trecho. Um bando de kobolds pode surgir diante dos heróis mesmo que a aventura não tenha nenhuma relação com dragões, assim como bandos goblinoides podem perambular as cavernas dos finntrolls.

Este sistema também deve ser adotado no futuro *Bestiário* de T20. Ameaças podem incluir qualquer criatura ou grupo de criaturas, com suas respectivas variantes — cada vez detalhando mais. Por exemplo, no livro básico T20, os já citados kobolds devem ser incluídos no tópico "Dragões"; mais tarde, quando houver um tópico "Kobolds", diferentes tipos destas criaturas devem aparecer. Nenhum novo monstro virá sozinho, mas sempre acompanhado por várias versões.

Uma das Ameaças do livro básico é descrita a seguir, com comentários sobre as ideias envolvidas em sua produção.

Errantes

Em Arton, o perigo não está apenas nas profundezas das masmorras. Não está apenas nos territórios Puristas, ou na feroz Lamnor, ou nas macabras áreas de Tormenta. O perigo espreita em toda parte, nas estradas, nos ermos, em plena luz do dia.

Este é um mundo vasto e indomado, com extensas áreas selvagens e inexploradas no próprio coração do Reinado. Mesmo a gigantesca metrópole de Valkaria, com sua eficiente milícia, mal consegue vigiar e proteger poucos quilômetros além de suas muralhas. Impossível patrulhar até as mais utilizadas rotas comerciais. Longe das cidades, você estará totalmente por sua conta, sem que faltem bandidos e monstros para desafiá-lo.

Muitos são apenas saltedores humanos e outras raças "civilizadas", tirando proveito das grandes distâncias e estradas desertas para executar suas emboscadas. Outros pertencem a raças monstruosas, ferais, que sequer conhecem outras formas de sobrevivência exceto matar e pilhar. Outros ainda são predadores naturais, farejando e espreitando em busca da próxima refeição. Perigos de todos os tamanhos, do pequeno bando de assaltantes goblins ao ocasional dragão vigiando seu território.

Percorrer terras desabitadas sempre envolve o risco de tais encontros. Acampar e pernoitar, mais ainda. Todo viajante deve estar preparado para lutar por seus pertences, ou pela vida.

Em resumo, esta ameaça oferece oponentes para encontros em áreas abertas, fora das masmorras — normalmente quando o grupo de aventureiros está em viagem, ou acampando. O próprio texto descritivo já sugere utilizar também goblins e dragões, que não estão aqui, mas podem ser encontrados em outros tópicos e recrutados livremente pelo mestre.

Cada ameaça tipicamente contém 3-4 criaturas de nível baixo, 2-3 de nível médio e 1-2 de nível alto. Neste caso, porém, preferimos usar mais oponentes de nível baixo e médio. Não há criaturas de nível muito alto, porque estas não costumam aparecer em encontros aleatórios: não é exatamente normal ver um dragão ou lich chegando pela estrada...

Salteador ND 1

Diz-se que os humanos foram criados para trilhar todos os caminhos, e alguns certamente seguem o caminho do crime. Confiando no elemento surpresa e superioridade numérica, assaltantes de beira de estrada só abandonam o esconderijo quando consideram a vitória certa.

Não gostam de correr riscos, exceto quando a promessa de recompensa é alta: um grupo de aventureiros cheio de tesouros mágicos pode muito bem atiçar sua cobiça.

Humano bucaneiro 1 (ND 1)

Humanoide (humano) bucaneiro 1, Médio

Iniciativa +4

Percepção +1

Classe de Armadura: 17, Autoconfiança.

Pontos de Vida: 17.

Pontos de Mana: 3.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von -1.

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): florete +4 (1d6+2, 18-20).

Ataque à distância (padrão): besta leve +4 (1d8, x19-20).

Audácia (livre): quando o humano bucaneiro faz um teste de perícia (exceto de ataque), ele pode gastar 2 PM para receber um bônus de +1 no teste.

Atributos: For 10, Des 15, Con 13, Int 9, Sab 8, Car 14.

Talentos: Acuidade com Arma.

Perícias: Acrobacia +4, Furtividade +4.

Equipamento: aljava com 10 virotes, besta leve, couro batido, florete.

Tesouro: metade do padrão.

Humano ladino 1 (ND 1)

Humanoide (humano) ladino 1, Médio

Iniciativa +4

Percepção +2

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 13.

Pontos de Mana: 4.

Resistências: Fort +3, Ref +4, Von +0.

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): espada curta +4 (1d6+2, 19-20) ou espada curta +2 (1d6+2, 19-20) e adaga +2 (1d4+2, 19-20).

Ataque à distância (padrão): arco curto +4 (1d6, x3).

Ataque Furtivo (passivo): contra um oponente flanqueado ou desprevenido, o humano ladino causa +1d6 pontos de dano com ataques corpo-a-corpo ou à distância em alcance curto.

Especialista (livre): quando usa Furtividade, o humano ladino pode pagar 1 PM para receber +2 no teste.

Atributos: For 14, Des 15, Con 12, Int 10, Sab 10, Car 8.

Talentos: Estilo de Duas Armas.

Perícias: Cavalgar +4, Enganação +1, Furtividade +3, Intimidação +1, Ladinagem +4, Sobrevivência +2.

Equipamento: adaga, aljava com 20 flechas, arco curto, couro batido, espada curta, kit de ladrão.

Tesouro: metade do padrão.

Humano clérigo de Hyninn 1 (ND 1)

Humanoide (humano) clérigo 1, Médio

Iniciativa +0

Percepção +2

Classe de Armadura: 13.

Pontos de Vida: 17.

Pontos de Mana: 7.

Resistências: Fort +1, Ref +0, Von +4.

Deslocamento: 9m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): adaga +3 (1d4+1, 19-20).

***Forma de Macaco* (padrão):** o clérigo de Hyninn pode pagar 1 PM para se transformar em um macaco. Ele adquire tamanho Mínimo (+2 em jogadas de ataque e classe de armadura, +8 em Furtividade) e deslocamento de escalar 9 m. Seu equipamento é absorvido (retornando quando ele volta ao normal), e suas outras estatísticas não são alteradas. A transformação dura até que o clérigo a encerre, faça um ataque, lance uma magia ou receba dano.

***Magias* (conforme a magia):** 1° – *Arma Espiritual, Comandar, Curar Ferimentos*; CD 12.

***Ventriloquismo* (padrão):** o clérigo de Hyninn pode pagar 1 PM para lançar *Ventriloquismo*.

Atributos: For 12, Des 10, Con 12, Int 10, Sab 15, Car 10.

Perícias: Enganação +6, Furtividade +2, Ladinagem +6, Misticismo +2, Religião +4.

Equipamento: adaga, couro batido, essência de mana, símbolo de Hyninn.

Tesouro: metade do padrão.

Estes são bandidos NPCs simples para emboscadas, do tipo que todo mestre utiliza de tempos em tempos. Apesar do tema, também podem ser usados em cidades e outros lugares civilizados. Note a presença de um clérigo de Hyninn como suporte — em T20, devotos dos deuses devem ser muito mais presentes como adversários.

Gorlogg ND 2

Estas feras primitivas lembram uma combinação massiva de lobo e crocodilo, com mandíbulas capazes de destroçar ossos. Existiam apenas no mundo perdido de Galrasia, até que começaram a ser capturados e trazidos para o Reinado, como temíveis bestas de guerra.

Fugindo de seus mestres (muitas vezes após matá-los) e retornando à vida selvagem, os gorlogg passaram a se reproduzir, formando bandos e ameaçando comunidades. Apesar da comprovada dificuldade em domá-los, são até hoje cobiçados como montarias por aventureiros valorosos (ou sem muito amor à vida).

Animal 3, Grande

Iniciativa +5

Percepção +2, visão na penumbra

Classe de Armadura: 15.

Pontos de Vida: 27.

Resistências: Fort +8, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 12m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): mordida +8 (1d8+5).

Dentes de Sabre (livre): se o gorlogg acerta um ataque de mordida contra uma criatura menor que ele, pode usar a manobra agarrar (bônus +10).

Atributos: For 21, Des 14, Con 20, Int 2, Sab 12, Car 6.

Perícias: Atletismo +8.

Tesouro: nenhum.

Esta criatura é inédita em Tormenta. É baseada na gorgonopsia, animal pré-histórico do grupo sinapsídeos, que combina características de répteis e mamíferos. Tem a intenção de oferecer não apenas um predador para encontros, mas também a possibilidade de uma montaria exótica.

Em termos mecânicos, o gorlogg é algo equilibrado entre um cavalo (ND 2) e um leão ou lobo atroz (ambos ND 3). A habilidade Dentes de Sabre pode ser poderosa nas mãos de um jogador (uma montaria com Agarrar), mas é uma forma de diferencia de outras montarias e deixá-la atraente (e também um oponente mais perigoso).

Salteador — ND 3, 5 ou 8

Embora este povo equino muitas vezes mantenha relações pacíficas com os "de duas pernas", centauros são normalmente reclusos, desconfiados e territoriais. Prestam reverência a Allihanna como caçadores e protetores das planícies, que percorrem em pequenos bandos, não raras vezes liderados por seu xamã, ou mesmo um chefe experiente. Quando confrontados com viajantes humanos, seu comportamento é imprevisível: podem apenas afastar-se com cautela, ou questioná-los com animosidade aberta, ou mesmo atacar sem qualquer provocação.

Centauro caçador 3 (ND 3)

Humanoide (centauro) caçador 3, Grande (comprido)

Iniciativa +5

Percepção +4

Classe de Armadura: 16.

Pontos de Vida: 27.

Pontos de Mana: 12.

Resistências: Fort +4, Ref +5, Von +2.

Deslocamento: 12m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): alabarda +8 (2d8+3, x3) ou cascos +8 (1d6+3).

Ataque à distância (padrão): arco longo +5 (2d6, x3).

Cascos (livre): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o centauro caçador pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com os cascos.

Marca da Presa (movimento): o centauro caçador pode gastar 1 PM para receber um bônus de +1d4 nas rolagens de dano contra uma criatura em alcance curto.

Medo de Altura (passiva): se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o centauro caçador fica abalado.

Rastreador (passiva): o centauro caçador pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

Atributos: For 16, Des 14, Con 12, Int 6, Sab 12, Car 9.

Perícias: Atletismo +3, Cura +4, Sobrevivência +8.

Equipamento: alabarda grande, aljava com 20 flechas, arco longo grande, bálsamo restaurador, gibão de peles.

Tesouro: metade do padrão.

Centauro clérigo de Allihanna 5 (ND 5)

Humanoide (centauro) clérigo de Allihanna 5, Grande (comprido)

Iniciativa +1

Percepção +4

Classe de Armadura: 14.

Pontos de Vida: 27.

Pontos de Mana: 18.

Resistências: Fort +2, Ref +1, Von +6.

Deslocamento: 12m.

Ataque corpo-a-corpo (padrão): bordão +5 (1d8+2) ou cascos +5 (1d6+2).

Ataque à distância (padrão): funda +1 (1d6+2).

Cascos (livre): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o centauro clérigo de Allihanna pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com os cascos.

Magias (conforme a magia): 1° – *Armamento da Natureza, Bênção, Caminhos da Natureza, Controlar Plantas, Curar Ferimentos, Escudo da Fé, Magnetismo Animal*; CD 14.

Medo de Altura (passiva): se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o centauro clérigo de Allihanna fica abalado.

Voz de Allihanna (passiva). O centauro clérigo de Allihanna está sempre sob efeito da magia *Voz Divina*, apenas para falar com animais.

Atributos: For 14, Des 10, Con 12, Int 7, Sab 16, Car 10

Perícias: Cura +6, Misticismo +1, Religião +6

Equipamento: bolsa com 20 balas de funda, bordão grande, funda grande, gibão de peles, essência de mana, kit de medicamentos, símbolo de Allihanna.

Tesouro: metade do padrão.

Centauro chefe 8 (ND 8)

Humanoide (centauro) caçador 8, Grande (comprido)

Iniciativa +12

Percepção +10

Classe de Armadura: 20

Pontos de Vida: 68

Pontos de Mana: 32

Resistências: Fort +11, Ref +12, Von +10

Deslocamento: 12m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): alabarda +13 (2d8+5, x4) ou cascos +13 (1d6+5)

Ataque à distância (padrão): arco longo +16 (2d6+8, x3) ou arco longo +14/+14 (2d6+8, x3)

Cascos (livre): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o centauro chefe pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com os cascos.

Caminho do Explorador (passiva): em planícies, o centauro chefe pode atravessar terrenos difíceis sem sofrer redução no deslocamento e a CD para rastreá-lo aumenta em +10.

Companheiro Animal (passiva): o falcão caçador do centauro chefe concede +1d8 em rolagens de dano à distância.

Explorador (passiva): em planícies, o centauro chefe recebe um bônus de +4 em classe de armadura e em Acrobacia, Atletismo, Furtividade, Percepção e Sobrevivência.

Marca da Presa (movimento): o centauro chefe pode gastar 3 PM para receber um bônus de +1d8 nas rolagens de dano contra uma criatura em alcance curto.

Medo de Altura (passiva): se estiver adjacente a uma queda de 3m ou mais de altura (como um buraco ou penhasco), o centauro chefe fica abalado.

Rastreador (passiva): o centauro chefe pode se mover com seu deslocamento normal enquanto rastreia sem sofrer penalidades no teste de Sobrevivência.

Atributos: For 20, Des 18, Con 16, Int 8, Sab 14, Car 8

Habilidades de Classe: Arqueiro.

Talentos: Disparo Preciso, Disparo Rápido, Estilo de Ataque à Distância.

Perícias: Atletismo +8, Sobrevivência +14.

Equipamento: alabarda grande maciça, aljava com 20 flechas, arco longo grande pungente atroz, bálsamo restaurador, couraça reforçada.

Tesouro: padrão.

Em TRPG, centauros existiam em versões comum (ND1) e chefe (ND8). Aqui, também foi adicionado um clérigo, reforçando a presença dos deuses.

Trog — ND 2

Quando um destes homens-lagarto decide integrar um grupo de aventureiros, isso será exceção, não a regra. Trogs são predadores cruéis, cheios de ódio por todos os outros seres, especialmente anões. Preferem atacar em bandos e agir na escuridão, à noite ou nos subterrâneos. Sua tática padrão é aguardar por vítimas em emboscadas, mantendo-se escondidos com seu poder camaleônico — então atacam à distância com azagaias antes de enfrentar os inimigos restantes corpo a corpo, enfraquecendo-os com seu gás fétido. São atraídos por armas e outros itens feitos de metal, que eles próprios não sabem forjar.

Trog bárbaro 2 (ND 2)

Humanoide (trog) bárbaro 2, Médio

Iniciativa +1

Percepção +1, visão no escuro

Classe de Armadura: 13

Pontos de Vida: 36, Sangue Frio

Pontos de Mana: 6

Resistências: Fort +6, Ref +1, Von +3

Deslocamento: 9m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): machado de batalha +6 (1d8+3, x3) ou mordida +6 (1d6+3)

Ataque à distância (padrão): azagaia +3 (1d6+3)

Mordida (passiva): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o trog bárbaro pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com a mordida.

Fúria (livre): o trog bárbaro pode gastar 3 PM para entrar em fúria. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo-a-corpo, mas só pode realizar as ações ataque, manobra de combate e investida, além de ações de movimento e livres. A fúria termina no fim da cena ou se ele passar uma rodada inteira sem atacar uma criatura e sem sofrer dano.

Mau Cheiro (padrão): o trog bárbaro pode gastar 2 PM para expelir uma secreção oleosa de odor nauseante. Todos os humanoides em alcance curto devem passar em um teste de resistência de Fortitude (CD 14) contra veneno ou ficarão enjoados durante 1d6 rodadas. Uma criatura que passe no teste não pode ser afetada novamente por 24 horas.

Sangue Frio (passiva): o trog bárbaro sofre 50% de dano adicional de frio.

Atributos: For 16, Des 10, Con 16, Int 7, Sab 11, Car 6

Perícias: Atletismo +4, Furtividade +7, Sobrevivência +3.

Equipamento: azagaia x3, escudo pesado, machado de batalha.

Tesouro: metade do padrão.

Após a votação do público para as raças-bônus de T20, trogs estarão disponíveis para jogadores. No entanto, eles também aparecem aqui para reforçar que na verdade são ameaças — sendo que um trog personagem jogador é caso raro, quase único.

Gnoll — ND 1 ou 3

De todos os humanoides monstruosos, o estridente povo-hiena é aquele mais propenso a preparar emboscadas em beira de estrada. Preguiçosos e covardes, lutam apenas quando estão em vantagem, fugindo ou rendendo-se rapidamente assim que a situação muda.

Sua estranha cultura considera a rendição um ato de honra e bravura; sempre aceitam a rendição de um inimigo, esperando o mesmo em retorno. Muitos são rústicos, bárbaros, enquanto outros aprenderam os modos da civilização, mostrando grande apreço por armas de fogo.

Gnoll bárbaro 1 (ND 1)

Humanoide (gnoll) bárbaro 1, Médio

Iniciativa +1

Percepção +3, faro

Classe de Armadura: 16

Pontos de Vida: 26

Pontos de Mana: 3

Resistências: Fort +4, Ref +1, Von +1

Deslocamento: 9m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): machado de batalha +3 (1d8+1, x3) ou mordida +3 (1d6+1)

Ataque à distância (padrão): arco curto +3 (1d6, x3)

Mordida (passiva): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o gnoll bárbaro pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com a mordida.

Fúria (livre): o gnoll bárbaro pode gastar 3 PM para entrar em fúria. Ele recebe +2 nos testes de ataque e rolagens de dano corpo-a-corpo, mas só pode realizar as ações ataque, manobra de combate e investida, além de ações de movimento e livres. A fúria termina no fim da cena ou se ele passar uma rodada inteira sem atacar uma criatura e sem sofrer dano.

Atributos: For 13, Des 12, Con 14, Int 8, Sab 12, Car 8

Perícias: Atletismo +1, Furtividade +1, Sobrevivência +3.

Equipamento: aljava com 20 flechas, arco curto, couro batido, escudo leve, machado de batalha.

Tesouro: metade do padrão.

Gnoll bucaneiro 3 (ND 3)

Humanoide (gnoll) bucaneiro 3, Médio

Iniciativa +5

Percepção +1, faro

Classe de Armadura: 19, Autoconfiança

Pontos de Vida: 30

Pontos de Mana: 9

Resistências: Fort +5, Ref +5, Von +1, Evasão

Deslocamento: 9m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): machado de batalha +3 (1d8, x3) ou mordida +3 (1d6)

Ataque à distância (padrão): pistola +5 (2d6, 19/x3)

Mordida (passiva): quando usa a ação ataque para atacar com uma arma, o gnoll bucaneiro pode gastar 1 PM para fazer um ataque corpo-a-corpo extra com a mordida.

Audácia (livre): quando o gnoll bucaneiro faz um teste de perícia (exceto de ataque), ele pode gastar 2 PM para receber um bônus de +1 no teste.

Atributos: For 10, Des 14, Con 14, Int 8, Sab 10, Car 12

Habilidades de Classe: Pistoleiro.

Perícias: Furtividade +1.

Equipamento: bolsa com 10 balas, couraça, machado de batalha, pistola.

Tesouro: metade do padrão.

Gnolls são os assaltantes de beira de estrada clássicos de Tormenta, mais perigosos que os salteadores. Aqui também foi adicionada uma versão bucaneiro, usando armas de fogo.

Ogro — ND 8

Grandes e fortes como touros (e quase tão espertos), estes gigantes primitivos são também solitários, mal-humorados, quase nunca encontrados em bandos. No entanto, por sua estupidez, são frequentemente convencidos a acompanhar bandidos e gnolls, em troca de alguma diversão ou guloseima. Também é comum encontrá-los servindo a algum bruxo ou cultista. Enganar um ogro não é tarefa difícil, sendo muito mais recomendado que tentar vencê-lo pela força bruta. Mesmo quando enfurecidos, podem cair em provocações e ser levados a cometer erros.

Humanoide (gigante) 12, Grande (alto)

Iniciativa +7

Percepção +6, visão na penumbra

Classe de Armadura: 23

Pontos de Vida: 84, RD 5

Pontos de Mana: 12

Resistências: Fort +14, Ref +7, Von +6

Deslocamento: 9m

Ataque corpo-a-corpo (padrão): tacape +18 (2d8+8)

Burro Demais para Morrer (livre): quando é reduzido a 0 PV ou menos, o ogro pode gastar 1 PM para ficar consciente. No início de cada um de seus turnos, ele deve pagar 1 PM para se manter consciente.

Atributos: For 26, Des 12, Con 18, Int 5, Sab 10, Car 6

Talentos: Trespassar.

Perícias: Atletismo +18, Intuição -2.

Equipamento: gibão de peles, tacape grande.

Tesouro: padrão.

Antes uma criatura de ND muito baixo, o ogro foi fortificado com o propósito de forçar os jogadores a pensar em maneiras espertas de vencer, não necessariamente por combate. Burro feito uma porta, incentiva até o jogador mais tímido a tentar alguma interpretação, em vez do risco de receber muito dano.

Wyvern — ND 6 ou 12

Muitas vezes confundidos com dragões, estes monstros reptilianos alados são apenas feras com pouca ou nenhuma inteligência, sem poderes mágicos verdadeiros. Ainda assim, são muito perigosos e agressivos, uma ameaça constante aos viajantes do Reinado e além. A ponta da longa cauda esconde um ferrão, contendo um dos venenos mais poderosos na existência.

Wyvern (ND 6)

Monstro 7, Grande (comprido)

Iniciativa +4

Percepção +8, faro, visão no escuro

Classe de Armadura: 19

Pontos de Vida: 70

Pontos de Mana: 14

Resistências: Fort +11, Ref +8, Von +4, imunidade a sono e paralisia

Deslocamento: 9m, voo 18m

Ataque corpo a corpo (padrão): mordida +12 (2d6+5) ou mordida +10 (1d8+5), ferrão +10 (1d6+5 e veneno) e 2 garras +10 (1d8+5).

Agarrar Aprimorado (livre): se o wyvern acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +14).

Dragão (passiva): o wyvern é considerado um dragão para efeitos que afetem dragões.

Veneno (passiva): ferimento, Fort CD 17, 2d6 de dano de Constituição (1d6 Con) por minuto durante 2 minutos.

Atributos: For 21, Des 12, Con 19, Int 6, Sab 12, Car 9

Tesouro: padrão.

Wyvern ancião (ND 12)

Monstro 18, Grande (comprido)

Iniciativa +11

Percepção +16, faro, visão no escuro

Classe de Armadura: 26.

Pontos de Vida: 198.

Pontos de Mana: 36.

Resistências: Fort +20, Ref +17, Von +10, imunidade a sono e paralisia.

Deslocamento: 9m, voo 18m.

Ataque corpo a corpo (padrão): mordida +22 (2d6+7 e doença) ou mordida +20 (1d8+7), ferrão +20 (1d6+7 e veneno) e 2 garras +20 (1d8+7).

Agarrar Aprimorado (livre): se o wyvern ancião acerta um ataque de mordida, pode usar a manobra agarrar (bônus +24).

Dragão (passiva): o wyvern ancião é considerado um dragão para efeitos que afetem dragões.

Doença (passiva): ser mordido por um wyvern ancião exige um teste de Fortitude (CD 24). Em caso de falha, a vítima contrai podridão da wyvern (doença de contato, dano 1d4 Força). Uma criatura agarrada pela mordida do wyvern deve repetir esse teste no início de cada um de seus turnos.

Sopro de Podridão (padrão): o wyvern ancião pode pagar 3 PM para soprar um cone de podridão em alcance curto. Criaturas na área devem passar em um teste de Fortitude (CD 24) ou contrairão podridão da wyvern.

Veneno (passiva): ferimento, Fort CD 24, 2d8 de dano de Constituição (1d8 Con) por minuto durante 2 minutos.

Atributos: For 25, Des 14, Con 21, Int 6, Sab 12, Car 9

Tesouro: padrão.

Ainda que wyverns sejam bons para masmorras, o fato de voarem torna-os ainda melhores para encontros nos ermos. Também podem aplicar um bom susto nos jogadores, se o mestre inicialmente descrevê-los como dragões.

Também aparece aqui uma versão maior e mais perigosa, para grupos de nível médio-alto. Em algumas fontes, o wyvern é um dragão menor que sopra pestilência em vez de fogo. Por isso tomamos essa liberdade para dar mais cor à versão anciã.

PALADINO

RAFAEL DEI SVALDI

IMPÉRIO DE JADE

功閑

O caminho digno ou a liberdade irresponsável?

JAMBÔ

ADAPTAÇÃO

A loucura, as armas e o humor ácido de Pandora (e além) para 3D&T

Depois de sete longos anos e alguns spin-offs de qualidade duvidosa, a franquia *Borderlands* finalmente recebeu seu terceiro episódio. O jogo praticamente inventou o conceito de mesclar a dinâmica de tiro em primeira pessoa com elementos de RPG — perfeita para jogadores em busca de aventuras futuristas com maior foco em ação e combate. Além do mais, o tom humorístico e despretensioso da série casa perfeitamente com a proposta do nosso amado *3D&T!*

Nessa adaptação você irá encontrar regras alternativas para se aventurar por Pandora e além, mandando bala em tudo que se move. Essas novas regras são baseadas nas regras de equipamentos encontradas no **Manual do Defensor**.

A intenção dessas regras é transportar os jogadores para dentro do cenário de *Borderlands*, que têm uma dinâmica bastante única. É claro que você pode usar este material em qualquer mesa, mas elas podem atrapalhar um pouco o ritmo de aventuras que não sejam centradas na mecânica principal de *shoot & loot* apresentada a seguir.

O conceito de shoot & loot

Apesar do roteiro e personagens deliciosos, o grande ponto central de *Borderlands* sempre foi o gameplay altamente viciante de enfrentar hordas incontáveis de monstros, bandidos e mercenários em busca de equipamentos insanamente poderosos, só pela diversão de experimentar diversos tipos diferentes de combinações em seu arsenal. A sensação de encontrar um equipamento lendário geralmente supera a felicidade de derrotar um adversário poderoso. Por isso, as recompensas nesse modo são muito mais focadas em novos equipamentos do que em Pontos de Experiência para os jogadores.

Em *Borderlands*, o arsenal define um personagem muito mais do que suas habilidades, por isso os jogadores devem ser encorajados a sempre buscar novas aventuras para evoluírem, ao invés de gastar recursos adquirindo equipamentos em máquinas de venda.

Nessa proposta, a história é um elemento de apoio para as cenas de ação, que geralmente envolvem um tiroteio caótico e desenfreado até que sobre apenas um sobrevivente. A ideia aqui é focar a diversão no combate — mas é claro que o mestre sempre pode colocar os "caça-arcas" em situações inusitadas, enfrentando criaturas bizarras em ambientes alienígenas, o que pode tornar o combate muito mais complexo do que um bando de rolagens de ataque.

Use a imaginação (e abuse das regras!) para criar lutas inesperadas e até mesmo absurdas! Afinal, *Borderlands* não é exatamente reconhecido pelo uso da lógica ou bom senso.

Resumindo *Borderlands*

Borderlands pode ser classificado como um cenário cyberpunk — que une altíssimo teor tecnológico com uma situação precária de vida — dominado por uma política distópica que envolve disputas de poder e recursos entre mega-corporações que dominam a galáxia.

Até então, o conceito do cenário era bem simples: uma raça alienígena ancestral, conhecida como Eridianos, construiu uma série de templos interdimensionais para guardar seus maiores segredos e tecnologias. Uma dessas Arcas, como são chamadas, foi encontrada no planeta Pandora, e aberta pelo famoso explorador intergaláctico Typhon Deleon.

A enorme energia liberada pela arca fez com que um novo tipo de minério aflorasse em Pandora, o que iniciou a corrida econômica pelo controle sobre o erídium. Exércitos privados, grupos de mercenários e até mesmo fanáticos religiosos batalham constantemente por informações que possam levar a alguma das arcas, escondidas não só em Pandora, mas em todos os planetas do sistema.

Personagens jogadores podem fazer parte de algum desses grupo, seja dos rebeldes Saqueadores Rubros, uma das companhias dos fabricantes, ou mesmo um time de mercenários totalmente novo inventado pelo mestre! O importante é encaixar os jogadores de alguma forma nessa guerra por recursos.

Regras para tiroteios & tesouros

As regras a seguir modificam as regras padrão apresentadas no *Manual 3D&T Alpha* e no *Manual do Defensor*. É importante frisar que essas mudanças precisam ser aplicadas em totalidade para evitar problemas de balanceamento!

Qualquer regra não citada aqui permanece inalterada.

Armas

Todos os caça-arcas recebem gratuitamente a vantagem Equipamento. As armas de *Borderlands* funcionam da mesma maneira que as regras de equipamentos: são Aliados que possuem a desvantagem Munição Limitada sem receber pontos por ela, construídos com a pontuação padrão de seu nível de poder (veja Tipo e Raridade a seguir), e que funcionam como um Parceiro quando estão sendo empunhadas.

No entanto, as armas são construídas pelo Mestre, e não pelos jogadores, que só poderão encontrá-las se aventurando e derrotando inimigos. Porém, como forma alternativa de tesouro para inimigos e desafios mais importantes, o mestre pode definir a raridade do saque e permitir que o jogador construa a arma como quiser.

Caso o mestre queira permitir que os jogadores comprem alguma Arma da Munições Marcus, o valor de mercado é o dobro do custo da arma em Pontos de Experiência. Em Borderlands só se fabricam armas de fogo, pois armas corpo-a-corpo são coisa de ninjas espaciais ou Fanáticos psicopatas! Mesmo armas com pontos em Força são armas de fogo com algum tipo de baioneta que melhora os ataques corpo a corpo.

Armas seguem as seguintes regras adicionais:

- Uma arma pode ter pontos em Força, Habilidade e Poder de Fogo.
- Uma arma nunca pode ter PdF zero.
- Todas as armas tem a desvantagem Munição Limitada, sem receber pontos por ela, mas com algumas modificações descritas mais adiante.
- Todas as armas usam obrigatoriamente a regra de Alcance de Poder de Fogo.
- Todas as armas recebem gratuitamente uma vantagem única de Fabricante, descritas abaixo.

Poder de Fogo

NADA É MAIS IMPORTANTE EM BORDERLANDS DO QUE SUAS ARMAS DE FOGO!

Por isso, esse atributo sofre a maior parte das mudanças nessa adaptação. Um personagem **não pode colocar pontos em PdF** — essa característica é definida exclusivamente pela arma que o jogador está empunhando.

Isso significa que personagens também são impossibilitados de comprar qualquer vantagem ou desvantagem relacionada a esse atributo, como Ataque Especial (PdF) ou Tiro Carregável, sendo exclusivas para Armas.

Munição

As regras para Munição Limitada em *Borderlands* sofrem algumas alterações:

- O total de munição de uma arma é dez vezes seu valor de PdF.
- Cada arma tem a munição contada separadamente.
- Munição de arma pode ser encontrada como forma de saque. Role 2D por raridade do inimigo derrotado e adicione esse valor em munição para as armas.
- Munição também pode ser comprada na Marcus Munições. Recarregar totalmente todas as armas de um jogador custa 1 PE.

Raridade da Arma

Diferente dos equipamentos do *Manual do Defensor*, as armas de *Borderlands* tem características fixas, definidas pela sua Raridade, e não podem ser aprimoradas usando Pontos de Experiência. Para conseguir uma arma melhor ou de um tipo diferente, você precisa ter a sorte de encontrar uma, ou o azar de pagar por ela em dinheiro!

Quando o mestre cria uma arma, deve escolher (ou rolar aleatoriamente) uma Raridade, que define quantos pontos ela possui em características, vantagens e desvantagens.

Assim como na regra de equipamentos, as armas seguem uma progressão de pontuação, que define sua Raridade:

- **Comum**: 0 a 4 pontos, sem vantagens ou desvantagens adicionais.
- **Incomum**: 5 Pontos, até -3 pontos em desvantagens.
- **Rara**: 7 pontos, até -4 pontos em desvantagens.
- **Épica**: 10 pontos, até -5 pontos em desvantagens.
- **Lendária**: 12 (ou mais) pontos, até -6 pontos em desvantagens.

Arsenal e Mochila

O Arsenal representa quantas armas estão equipadas, prontas para serem sacadas pelo personagem — mesmo que tenha mais armas equipadas em seu Arsenal,

um personagem só pode empunhar uma arma de cada vez. Trocar entre armas equipadas ou pegar uma arma do chão requer um movimento. Armas na mochila não podem ser sacadas dessa maneira, e trocar uma arma entre seu Arsenal e sua Mochila requer um turno inteiro.

Todo personagem começa gratuitamente com uma arma de qualidade Comum em seu Arsenal. Um caça-arcas iniciante pode ter apenas duas armas em seu Arsenal e seis em sua mochila, e pode comprar espaços adicionais através das vantagens descritas a seguir.

Para poder equipar uma arma, ou seja, colocá-la em seu arsenal, o personagem precisa ter ao menos o mesmo nível de pontuação da arma, ou maior — um caça-arcas com pontuação de Lutador não pode equipar uma arma de raridade Lendária, por exemplo.

Novas Vantagens: Upgrade de Armazenamento (UPA)

Personagens podem adquirir essas vantagens para aumentar os limites de armazenagem de seu Arsenal, Mochila ou Munição.

UPA: Arsenal (2 pontos)

Aumenta para três a quantidade de armas que você pode ter em seu Arsenal. Você pode comprar essa vantagem uma segunda vez para ter até um máximo de quatro armas em seu Arsenal.

UPA: Granadas (1 ponto)

Aumenta o total de granadas que você pode carregar em 2. Você pode comprar essa vantagem quantas vezes quiser.

UPA: Mochila (1, 2 ou 3 pontos)

Essa vantagem aumenta em 6 o número de Armas, Escudos ou Mods de Granada que você pode carregar em sua mochila. Você pode comprar essa vantagem até três vezes, com custo aumentado em 1 ponto para cada vez que a adquirir.

UPA: Munição (1 ponto ou mais)

Aumenta o número de tiros que você pode dar com uma Arma até que ela fique sem munição. Sempre que comprar essa vantagem, o multiplicador de PdF para munição aumenta em 10 — por exemplo, quando compra essa vantagem pela primeira vez, sua munição passa a ser vinte vezes o valor de PdF da arma. Você pode adquirir essa vantagem várias vezes, para um máximo de munição igual a PdF x100. Cada vez que compra essa vantagem, seu custo aumenta em 1 ponto adicional.

Vantagens Únicas para Armas: Fabricantes

Atlas

Armas da Atlas usam tecnologia eridiana para imbuir um pequeno nível de inteligência em seus projéteis. A arma recebe a vantagem Ataque Especial (Teleguiado), que funciona da seguinte maneira: uma vez por rodada, você pode disparar um tiro rastreador em um alvo, gastando 1 PM; se acertar, todos os próximos disparos feitos com essa arma contra o mesmo alvo são teleguiados!

Dhal

Todas as armas da Dhal vem equipadas com um modo de disparo alternativo. Trocar de modo de disparo requer um movimento. Escolha um dos modos de disparo a seguir:

Automático: armas automáticas recebem os benefícios da vantagem Tiro Múltiplo, mas consomem munição ao invés de PM.

Semi-automático: armas semi-automáticos estão limitadas a apenas um disparo por turno, mas recebem H+1.

Rajada: esse modo dispara um total de balas igual a Habilidade da arma em um único ataque. Você usa a mesma jogada de FA para todos os disparos, mas o alvo rola sua FD separadamente para cada bala.

Filhos da Arca

Os FDA são especialistas em criar armas bizarras e experimentais com tecnologia eridiana arcaica. Essas armas modificam a desvantagem Munição Limitada, seguindo uma regra diferente:

É preciso usar um movimento para "dar partida" da arma.

Depois que a arma estiver ligada, é preciso disparar a arma todos os turnos para mantê-la funcionando. Caso fique um turno sem disparar, a arma desliga e é preciso dar partida novamente.

A arma não consome munição, mas superaquece depois de disparar um número de vezes igual a PdF x5. Caso atinja esse limite, a arma desliga automaticamente e precisa de um turno inteiro para resfriar antes de poder dar partida novamente.

Hyperion

Essas armas tem como característica a capacidade de gerar um escudo de campo de força que protege o usuário. Armas da Hyperion podem ter pontos em Armadura, e podem receber as vantagens Armadura Extra (PdF), Deflexão e Reflexão.

Jakobs

"Se você precisou de mais de uma bala, não estava usando uma Jakobs."

Simples e eficiente, armas com essa vantagem conseguem acertos críticos com rolagem 5 ou 6, mas tem sua capacidade de munição reduzida pela metade.

Maliwan

Extremamente avançadas, essas armas disparam rajadas de energia ao invés de balas comuns. Toda arma Maliwan recebe a vantagem Adaptador, mas ligeiramente modificada: escolha entre dois tipos de dano de energia entre elétrico, fogo, frio, químico e sônico. Você pode usar um movimento para trocar entre os dois tipo de dano da arma.

Tediore

Essa empresa é reconhecida por fabricar armas descartáveis que ativam uma função especial quando seu pente esvazia. Escolha uma das funções a seguir:

Gerando saques

Como regra, qualquer inimigo derrotado tem chance de simplesmente explodir em uma pilha de saque que pode conter armas, granadas e escudos. O nível de poder do inimigo determina a chance de Raridade do saque conforme as tabela abaixo (rode 1D). Role uma tabela acima para cada aumento de escala de poder.

Tipo de saque

- **1 ou 2: Arma**
- **3 ou 4: Granada**
- **5 ou 6: Escudo**

Inimigo Comum (1 a 4 pontos)

- **1, 2 ou 3: Comum**
- **4 ou 5: Incomum**
- **6: Raro**

Inimigo Incomum (5 a 9 pontos)

- **1: Comum**
- **2, 3 ou 4: Incomum**
- **5: Raro**
- **6: Épico**

Inimigo Raro (10 a 14 pontos)

- **1: Incomum**
- **2 ou 3: Raro**
- **4, 5 ou 6: Épico**

Inimigo Épico (15 a 19 pontos)

- **1 ou 2: Raro**
- **3, 4 ou 5: Épico**
- **6: Lendário**

Inimigo Lendário (20 ou mais pontos)

- **1: Raro**
- **2 ou 3: Épico**
- **4, 5 ou 6: Lendário**

a) Você pode arremessar a arma, que explode como uma granada, atingindo tudo e todos num raio de 5m com uma jogada normal de FA.

b) A arma vira um drone, que segue as mesmas regras de um Aliado, que ataca automaticamente o inimigo mais próximo. Se a arma tiver H1, se transforma em uma torreta estacionária; Se tiver H2 ou mais, cria pernas e pode perseguir alvos. Armas desse tipo podem receber a vantagem Voo. A arma é desativada após um número de rodadas igual ao valor de Habilidade.

Recarregar uma arma Tediore requer um turno inteiro (uma nova arma idêntica de materializa em suas mãos).

Torge

ARMAS DA TORGE CAUSAM DANO EXPLOSIVO!

Todos os disparos, sem exceção, são feitos como se fossem um Ataque Especial Amplo e Lento, e consomem o dobro de munição ao invés de PM.

Vladof

Extremamente versáteis, essas armas possuem acessórios especiais em seus canos, que podem ser rotacionados para mudar totalmente seu funcionamento. Essencialmente, armas Vladof possuem a vantagem Forma Alternativa.

Granadas

Além de armas, um caça-arcas de se preze sempre carrega confiáveis granadas. Você pode ter só um tipo de granada equipado por vez. Esse tipo especial de equipamento é criado usando as seguintes regras:

- Só podem ter pontos em Habilidade e Poder de Fogo.
- Seguem a mesma regra de Raridade das Armas.
- Arremessar uma granada funciona como um Ataque Especial em Área (Manual do Defensor).
- Como Munição Limitada, granadas tem uso único. Um caça-arcas pode carregar no máximo 3 granadas.
- Granadas **Raras** ou melhores podem simular o efeito de uma única magia quando explodem, à escolha do mestre. O limite da magia para uma granada é custo em PM igual ou menor que Hx3.

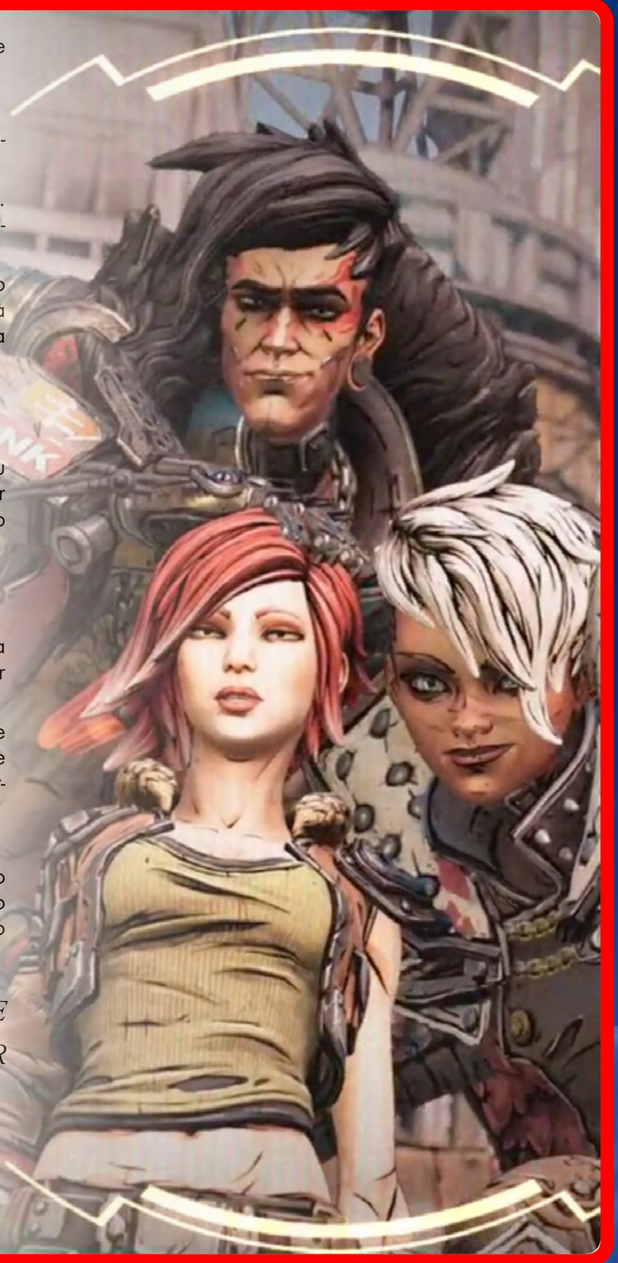
Escudos

Nenhum caça-arcas deveria sair de casa sem seu escudo! Você pode ter um único escudo equipado por vez. Esse tipo especial de equipamento é criado usando as seguintes regras:

- Só podem ter pontos em Armadura e Resistência.
- Seguem a mesma regra de Raridade das Armas.
- Quando estiver com um Escudo equipado, reduza os PV do escudo antes dos seus PV quando receber dano.
- Um escudo que chegue a 0 PV para de funcionar e precisa de três turnos para recarregar. Você perde os benefícios do escudo enquanto ele estiver recarregando.
- Podem ter apenas vantagens defensivas.
- Escudos **Raros** ou melhores podem simular o efeito de uma magia com alcance pessoal, à escolha do mestre. O limite da magia para um escudo é custo em PM igual ou menor que Ax5.

FELIPE DELLA CORTE

BRUNO SCHLATTER



TOOLBOX

O QUE FAZER QUANDO O NPC É UM GÊNIO (E O SEU GRUPO DE JOGADORES ESTÁ MUITO LONGE DISSO)

Mentes Brilhantes

Temos um Xeroque Rolmes

MESTRE: *Então vocês encontram o grande sábio do topo da montanha. Ele olha todos com tranquilidade.*

MAGO: *Finalmente! A pessoa mais inteligente do mundo! Precisamos escolher com cuidado o que perguntar!*

GUERREIRO: *Ei, sábio, se você é tão genial, por que vive nesta montanha? Por que não ficou rico e comprou metade de Valkaria?*

MESTRE: *Hã...*

LADINO: *Esqueça isso! Vamos pedir ao sábio para criar uma arma suprema que possa derrotar a Tormenta!*

MAGO: *Você está pensando pequeno! Vamos pedir que ele nos ensine a derrotar qualquer inimigo! Ele é a pessoa mais inteligente do mundo! Podemos perguntar qualquer coisa!*

LADINO: *Vamos lá, sábio, o que você tem a nos dizer?*

MESTRE: *Hã, o sábio engole em seco. Ele diz que o maior poder é o amor. Ei, aonde vocês estão indo?*

Heróis costumam ser figuras excepcionais. Desde os supers dos quadrinhos até os bárbaros invencíveis das histórias de espada & magia, quase todos os protagonistas são especiais de alguma forma. Alguns dos mais populares não derrotam seus inimigos com força bruta ou superpoderes, mas com raciocínio, dedução e conhecimento.

São os gênios.

Desde Sherlock Holmes até Emmett Brown, passando pelo Dr. House e o Homem de Ferro, gênios são grandes favoritos do público. Mas como retratar toda esta inteligência na página ou numa sessão de RPG? Sem ser um gênio, como evitar que o público acabe odiando seu herói genial?

Coloquem seus chapéus de burro e vão para o cantinho, leitores. Hoje vamos discutir personagens muito mais inteligentes que nós mesmos.

Inteligência narrativa

A primeira coisa a decidir quando você cria um personagem genial é o nível de realismo do cenário. É fácil deixar outros "atributos" ou aspectos dos personagens em segundo plano: talvez, na sua história, um tiro no ombro signifique apenas uma careta de dor e uma mancha de sangue. Talvez signifique choque, ossos quebrados, dor extrema e um personagem fora de combate por semanas ou meses. São diferenças bem grandes, mas só surgem quando alguém toma um tiro! O mesmo vale para força (seu personagem consegue derrubar uma porta com um chute para chegar até o vilão?) ou até resposta emocional (o irmão da vítima de um crime vai ficar traumatizado para o resto da vida ou se vingar e rir no final?). Tudo isso só entra em jogo em momentos específicos. Contudo, o nível de realismo em inteligência define o que o personagem é e como ele age o tempo todo.

No mundo real, inteligência muito acima da média não traz consigo nenhum conjunto de características. Pessoas inteligentes podem ser altas ou baixas, bonitas ou feias, gordas ou magras, introvertidas ou extrovertidas. Podem ter qualquer tipo de emprego e em geral só têm conhecimento amplo em uma ou duas áreas. Verdadeiros gênios têm alguma tendência a um conjunto específico de características: crianças-prodígio são mais maduras que a média e podem ter dificuldade de se relacionar com outros da sua idade. Mas mesmo gênios podem ser muito variados. **Richard Feynman** era bonitão e conquistador, **Ernest Hemingway** foi voluntário numa guerra e vivia brigando e bebendo.

Caso você opte pelo realismo nesta área, deve apenas escolher o campo de conhecimento de seu personagem e torná-lo excepcional nele. Todo o resto continua igual, as outras facetas do personagem não mudam. Richard Feynman dificilmente escreveria algo tão genial quanto *O velho e o mar*, Ernest Hemingway não se destacou em física.

Contudo, a maior parte das histórias (por mais realista que seja em outros aspectos) não trata a inteligência assim. Em geral, a genialidade vem acompanhada de uma série de características mais ou menos estereotípicas, para lembrar o público de que estamos acompanhando um gênio. Isto se justifica, já que a inteligência é algo que está totalmente dentro do personagem. Ao contrário de força ou carisma, inteligência funciona sem nenhum efeito externo. Assim, precisamos forçar efeitos externos para deixar clara a genialidade.

No nível mais extremo de desenhos animados e filmes B, a aparência do personagem já é suficiente: óculos, jaleco branco, incapacidade social e física. O estereótipo do gênio é muito parecido com Dexter, do desenho animado de mesmo nome. Contudo, hoje em dia isto pode parecer ridículo. Assim, muitas vezes estas características são substituídas por seus equivalentes menos cômicos. O Dr. House não usa óculos ou jaleco (na verdade, faz questão de não usar jaleco), mas tem um ar desleixado que o diferencia dos demais. Sua incapacidade social se transforma em arrogância e desprezo pelos outros (algo *muito* comum em personagens geniais) e sua incapacidade física se transforma numa deficiência que o obriga a andar com uma bengala. Nada disso é inerente a gênios na vida real. Você pode nem mesmo associar estas características ao estereótipo do gênio cartunesco. Mas, assim como acontece com muitos estereótipos, em algum nível subconsciente você está absorvendo estas informações.

O Dr. House, na verdade, é um ótimo exemplo de personagem genial. Assim como Sherlock Holmes, que é sua inspiração, ele habita um mundo totalmente fantasioso em relação à inteligência, mantendo a aparência de realismo — e assim compondo o gênio. House e Holmes têm conhecimentos muito variados. Na verdade, em geral simplesmente *sabem* tudo que o episódio ou a história precisam que eles saibam. Também tocam instrumentos musicais (respectivamente piano e violino), porque música clássica é associada a refinamento e inteligência e porque é algo facilmente mostrado ao público.

Mais do que isso, nossos dois gênios-exemplos são pessoas irritantes. Isto é muito importante: em grande parte, um personagem genial é só um personagem comum que se relaciona com outros personagens de uma maneira específica. Já vamos explorar isto.

Elementar

Mostrar genialidade na página ou na sessão de jogo é mostrar a reação que o mundo tem à genialidade. Isto não funciona se o público souber que está recebendo a informação de que o personagem é genial — o público costuma relutar *muito* antes de aceitar qualquer coisa enfiada goela abaixo. Assim, é preciso ser sutil e lidar com o que está implícito.

House, Holmes, Tony Stark, Sheldon Cooper, Raistlin Majere e infinitos outros são geniais, mas têm personalidades difíceis. Assim, quando são tolerados por outros personagens a seu redor, notamos implicitamente que eles oferecem algo de tanto valor que não pode ser ignorado. O estereótipo do gênio antissocial é um pouco preconceituoso, claro, mas também serve para passar esta informação ao público. Todos conhecemos pessoas que, devido a suas personalidades, não são bem-vindas num grupo. Se o gênio continua sendo bem-vindo, deve haver algo que só ele pode oferecer!

O gênio muitas vezes fala de uma forma diferente, porque assim podemos expressar que seus processos mentais são diferentes. Talvez ele fale em termos muito complicados, como Sheldon, Egon Spengler, Emmett Brown ou quase todos os hackers da TV. Subconscientemente, pensamos que, se este tipo de diálogo é natural ao personagem, estes temas complicados devem ser fáceis para ele! Talvez, por outro lado, o gênio fale em termos simples *demais,* faça muitas piadas ou não se encaixe no padrão "profissional" do resto dos personagens. Peter Parker (especialmente no Universo Cinematográfico Marvel), Shawn Spencer (da série *Psych*) e Willow Rosenberg (de *Buffy*) são gênios que se expressam por meio de referências à cultura pop ou vocabulário quase infantil. Embora seja o método oposto, o efeito é o mesmo da técnica anterior: se o personagem é capaz de falar de forma tão casual e bem-humorada sobre algo importante e complexo, o tema deve ser fácil para ele. O importante é que o gênio se comunica com o mundo de forma diferente dos demais.

Outro truque para mostrar genialidade é retirar opções dos personagens não-gênios. Como criadores de histórias, não podemos fazer descobertas científicas a cada capítulo, muito menos elevar nosso nível de conhecimento e raciocínio a patamares geniais só para escrever ou mestrar. Assim, devemos manter nosso nível de conhecimento (obtido através de pesquisa ou só invenção) e concedê-lo ao gênio. Então *diminuir* o conhecimento e o raciocínio de todos os outros personagens. Contudo, em aparência eles continuam sendo especialistas.

Que tal um exemplo? Vamos continuar com o Dr. House, pois ele é praticamente um clichê ambulante (e isto é bom!). House trabalha num hospital, cercado de médicos extremamente especializados que passam por testes rigorosos só para ter o privilégio de estar lá. Ele se guia pelo princípio de que "todo mundo mente", o que é uma visão cínica e objetiva, mas não necessariamente genial. O que o torna genial é que, na hora de solucionar os casos que surgem a cada episódio, nenhum dos outros médicos recebe dos roteiristas a opção de juntar as peças. Eles não são burros — quando estão longe de House, têm sucesso em suas respectivas áreas. Contudo, perto de House a história não lhes dá *permissão* de resolver o problema!

Mostrar genialidade em histórias é um exercício de arbitrariedade. Você necessariamente vai favorecer um personagem e lhe conceder a chance de brilhar. Em RPG, isto pode ser implementado de forma muito simples: basta que certo problema ou enigma tenha como pré-requisito um valor mínimo de Inteligência. É exatamente a mesma técnica usada em livros, filmes e séries: excluir outros personagens para demonstrar genialidade.

Fazer isto cria um conflito quando o gênio não é o protagonista (ou não é o único protagonista, como no caso de um grupo de RPG). Neste caso, faça com que o gênio descubra a solução do problema mas, por alguma razão, não possa implementá-la — pelo menos não sozinho. Assim, o protagonista continua resolvendo a situação, mas o gênio brilha. Como bônus, deixar que um gênio *saiba* o que fazer mas não consiga efetivamente cumprir a tarefa só aumenta seu status de gênio perante o público.

Um gênio chamado Google

Mas vamos voltar um pouco e falar mais sobre o realismo do cenário em relação à inteligência dos personagens. Num ambiente perfeitamente realista, o gênio será muito sutil. Para demonstrar a genialidade ao público, você precisará de uma história focada num só tópico. Também precisará de algum tipo de acesso aos pensamentos do personagem. A melhor forma de fazer isto é através de narração: em primeira ou terceira pessoa, podemos entrar na cabeça do gênio e ver sua mente fazendo conexões sobre o mundo e os acontecimentos.

Mas isto é difícil. Assim, quase nenhuma história, por mais realista que *pareça,* é realista de verdade ao tratar de gênios. O principal truque para mostrar um gênio é descartar o realismo e dar a ele o poder da informação.

Muitas vezes gênios em ficção nunca precisam pesquisar nada. Note que isto é quase o oposto de genialidade real: enquanto muitas pessoas com inteligência elevada entendem um contexto geral e sabem onde procurar informações específicas, nas histórias os gênios contam com o que *já está*

Não se pode falar de cientista maluco sem citar Doctor Brown

em sua mente. A razão pela qual isto não é nem um pouco realista deve ser óbvia: um cenário em que ter informações na ponta da língua é uma grande vantagem é um cenário sem bibliotecas. Ou sem Google.

Mais uma vez, o truque é retirar opções. Quanto menor for a história, mais fácil é fazer isto. Episódios de séries de TV e contos costumam ser verdadeiras "dungeons narrativas"; tudo que é preciso para solucionar o problema está contido naquele microcosmo. Todos os personagens, todas as informações, todo o conhecimento necessário está lá. A maioria do público logo esquece (sem perceber) que sequer existem outras opções além do que é apresentado. Quando House se depara com um paciente com uma doença misteriosa, ele nunca consulta colegas de outros hospitais. Nunca vai até a literatura sendo publicada em artigos científicos ao redor do mundo. Nunca conversa com pesquisadores de áreas relacionadas. Tudo que existe é aquele hospital, aqueles médicos, aquelas máquinas, aquele paciente e os coadjuvantes que ele traz consigo. Fale a verdade: quantas vezes, ao ver um episódio de *House*, você pensou que ele deveria mandar um e-mail para médicos de outros países? Eu particularmente nunca pensei nisto, porque a série sempre me enganou direitinho.

Talvez o melhor paralelo que possa ser feito com o personagem genial é o personagem artista marcial. Realisticamente, sabemos que conhecimento pode ser obtido através de pesquisa ou simplesmente perguntando a outras pessoas. Realisticamente, sabemos que alguém com uma metralhadora é capaz de vencer a maioria dos oponentes. Mas somos atraídos pelo personagem que *não precisa* de nenhum recurso exterior. O gênio tem todo o conhecimento do mundo em sua cabeça. O artista marcial pode vencer qualquer um com as mãos nuas. Nós, como público, costumamos relacionar *especialização* a *independência*, mesmo que na vida real o oposto seja verdade. O gênio não precisa de nada nem de ninguém, porque tem o roteirista/escritor/mestre do seu lado.

É claro que memória não é o mesmo que genialidade, mas aí está o grande truque: em geral, o que as histórias nos mostram *não é* genialidade.

Um grande exemplo disto é o "gênio-engenheiro": o personagem genial que é capaz de construir máquinas avançadíssimas com suas próprias mãos, sem depender de fábricas ou mesmo assistentes. Tony Stark faz isto no começo do primeiro *Homem de Ferro*: ele precisou de mais habilidade com metalurgia do que genialidade, mas o filme nos diz que conseguiu construir a primeira armadura por ser um gênio. Stark tem pelo menos a ajuda do outro prisioneiro ou mais tarde de Jarvis, mas o típico "cientista louco" faz tudo sozinho. Emmett Brown colocou uma máquina do tempo num DeLorean e depois alterou seu motor. Quantos físicos você conhece que também são mecânicos de carros? Não importa; o Dr. Brown é um gênio e sua genialidade se materializa na forma de uma máquina.

Um exemplo talvez mais comum (e ainda mais longe da genialidade) é o "gênio perceptivo". Muitas séries e histórias de detetives apresentam seus personagens como gênios, mas eles resolvem quase todos os casos usando sentidos muito apurados ou apenas atenção a detalhes. É uma incompreensão básica da fórmula de Sherlock Holmes: Holmes realmente prestava muita atenção a detalhes, mas sua genialidade estava em fazer as ligações entre os detalhes e montar uma narrativa a partir daí. A maioria dos detetives nota detalhes que contam uma história por si só: a maneira como um suspeito olha para o corpo da vítima, os rastros de uma marca de pneus específica, uma data de aniversário que pode ser a senha para alguma coisa, etc. O segredo para usar este truque sujo é não deixar o público pensar muito. Faça com que o "gênio" perceba a pista e pule imediatamente para a próxima cena, ou logo alguém vai notar que qualquer outro personagem poderia ter descoberto aquilo, principalmente com acesso a uma equipe forense.

Outro gênio comum na ficção é o "meta-gênio". Este é o personagem que percebe coisas que devem estar claras para o público, mas que os demais personagens não notam ou acham absurdo. Se você está lendo um conto chamado *O ataque do Lobisomem* (não estou falando de nenhum conto real!), deve imaginar que os licantropos vão aparecer mais cedo ou mais tarde. Nenhum personagem acredita nesta bobagem, mas o gênio nota que os ferimentos de garras são diferentes daqueles provocados por qualquer animal comum. Assim, efetivamente adivinha o gênero da história em que está. O mesmo vale para qualquer solução baseada no bom senso. Muitas vezes, os personagens continuam seguindo as premissas do universo onde estão, mas o público nota que na vida real as coisas funcionariam de forma diferente. O gênio nota isto e aplica a lógica do mundo real ao mundo fictício — resolvendo o problema e se aproximando de nós. É o caso de Tyrion Lannister. Enquanto outros personagens seguem o protocolo pomposo de Westeros, ele faz a mesma coisa que nós faríamos: se envolve com bárbaros e mercenários, ignora questões de honra, procura informações, tenta não gastar demais...

Aprendendo a amar o gênio

Sendo necessariamente um queridinho do autor, o personagem gênio tem um grande desafio: conquistar o público.

A ficção passa por tendências cíclicas, que têm a ver com o período que a sociedade atravessa e o que está acontecendo no mundo. Personagens gênios são grandes vítimas destas tendências e devem ser abordados com a postura mais adequada para cada época. Os anos 1950, por mais preconceituosos e paranoicos que fossem, valorizavam os gênios e a educação formal. Havia a percepção de que cientistas tinham salvado o mundo durante a Segunda Guerra. Assim, mesmo em filmes sobre criações científicas monstruosas fora de controle, os cientistas costumavam ser heróis bonitões inseridos na academia formal e muitas vezes nas forças armadas. Já nos anos 1990 achávamos que o mundo estava em segurança e o maior inimigo eram instituições monolíticas como o governo. Assim, os gênios heroicos eram quase sempre rebeldes incompreendidos, enquanto os "gênios" científicos reconhecidos pela sociedade eram opressores, charlatães ou canalhas. Quase qualquer filme do **Robin Williams** desta época é um exemplo disto.

Hoje em dia, negacionismo da ciência está destruindo o planeta rapidinho. Assim, gênios costumam ser personagens heroicos reconhecidos dentro de seu meio, mas que enfrentam resistência e descrença de antagonistas menos inteligentes ou instruídos. Um clichê que funciona muito bem atualmente é o herói gênio contra o bilionário pragmático. O bilionário tem poder por causa de seu dinheiro e assim decide se a ideia do gênio será ou não implementada. Enquanto isso, o gênio está desesperado para fazer o bem com base em suas teorias revolucionárias. Na década de 1980, muitas vezes o oposto era verdade: o gênio estava tão envolvido em coisas complicadas que não conseguia ver o "mundo real", enquanto o ricaço sabia se divertir e era bem encaixado com a sociedade.

Se você simplesmente *disser* ao público que um personagem é genial, pode acabar gerando antipatia. Primeiro porque muitas vezes temos uma sensação instintiva de quando um rótulo como este não é merecido. Segundo porque boa parte do público pode se sentir intimidada pelo gênio. Para muitas pessoas, genialidade é associada a poder econômico e arrogância, mesmo que isto seja falso na vida real. Você precisa mostrar que o personagem é um gênio, usando todas as técnicas que já discutimos e essencialmente criando a história ao redor do gênio: pense primeiro na solução, então conceda ao gênio a capacidade de chegar até ela.

Além disso, para criar empatia com o gênio, você pode colocar o público do lado dele. Um bom truque é mostrar ao público que a ideia do gênio funciona e deixar que eles saibam como ele vai implementá-la. Então criar obstáculos na forma de outros personagens que duvidam do gênio. Quando um curso de ação é descrito por um personagem, nosso instinto quase sempre é torcer muito para que ele aconteça. Assim, quando existe um empecilho a tensão é instantânea e costumamos ficar do lado do personagem que expressou o plano.

É importante que os personagens-obstáculos sejam mais poderosos que o gênio. O gênio já tem o maior dos superpoderes: a boa vontade do autor. Para que possamos torcer por ele, o antagonista precisa ser ainda mais poderoso. Aí entram os bilionários gananciosos, as turbas enfurecidas, a sociedade cega e descrente, o governo/exército implacável... Se o público sentir que o gênio é mais poderoso que os antagonistas, pode se sentir intimidado pelo personagem e torcer pelos antagonistas por pura birra!

Outra técnica para criar empatia pelo gênio é usar suas características secundárias, especialmente a inadequação social. Quando você coloca o público muito próximo do gênio (o personagem é o único protagonista e/ou conseguimos ouvir seus pensamentos), a identificação é maior e podemos usar o gênio como uma espécie de "realizador de desejos" do público. É o método do Dr. House: o personagem é rude, abusado, manipulador, arrogante e privilegiado, mas estamos o tempo todo com ele. Assim, sentimos satisfação quando ele não precisa se adequar às normas sociais e pode insultar os outros o tempo todo. Na vida real, estaríamos muito mais perto das pessoas sendo insultadas, mas no mundo do seriado acabamos nos identificando com o gênio mal-educado. É uma espécie de catarse, uma libertação das amarras da sociedade normal.

Nota 10

Personagens geniais são complicados e exigem esforço, mas também dão um sabor especial a qualquer história. Suas sacadas surpreendentes, sua lógica implacável e sua arrogância divertida podem transformar uma trama comum em algo marcante.

Para fazer isto, não precisa ser gênio... Só falar algumas palavras difíceis!

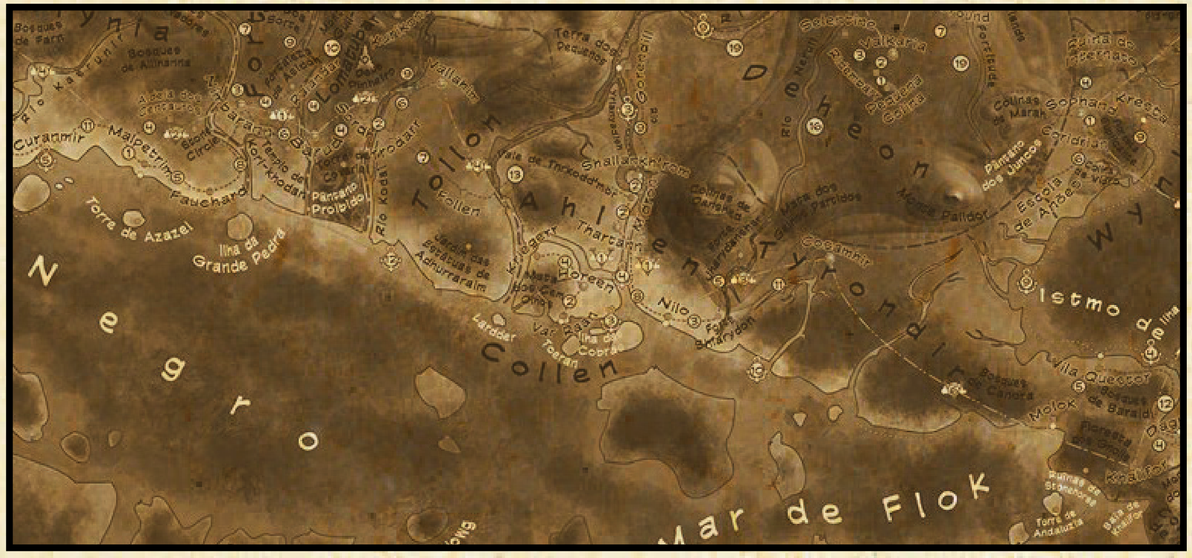
LEONEL CALDELA

Notícias do mundo de Arton

Gazeta do Reinado

Edição 78

NASCE O BEBÊ REAL EM COLLEN



Após um período difícil com notícias pouco animadoras sobre o estado de saúde frágil do regente Lorde Godfrey Hogarth, finalmente o povo de Collen tem motivos para comemorar. Nasceu o primeiro filho do casamento com a Rainha Altamara Dallanthyr, sua segunda esposa.

Visto com estranheza por parte da nobreza na época, o casamento repentino mudou a dinâmica da capital, Horeen. A identidade da noiva, até então completamente desconhecida, gerou comentários entre a nobreza local, especialmente após o rei ser acometido por uma enigmática doença logo após as núpcias.

Com o monarca lutando contra a enfermidade, a maior parte das atividades da regência foi naturalmente assumida pela rainha. A ausência do regente pouco foi sentida pela população das cercanias, mas o mesmo não pode ser dito sobre a capital. Altamara teve que conquistar a simpatia do povo e driblar a desconfiança da corte, principalmente da irmã de Godfrey, Katherine, a até então principal candidata à sucessão ao trono.

O anúncio da gravidez foi visto como um sinal de melhora. Tanto que o nascimento do herdeiro será comemorado com festa, contando inclusive com a participação de uma comitiva de nobres de Ahlen, que prometeram inúmeros e luxuosos presentes para o bebê.

A apresentação formal se dará em um baile na mansão, e está gerando especulações sobre a cor dos olhos da criança. Em Collen, há inúmeras lendas e superstições relativas à visão. Todos que nascem ali tem olhos díspares, e alguns, raros, inclusive com poderes únicos. Olhos verdadeiramente especiais são considerados um bom presságio. A Gazeta do Reinado deseja saúde e boa visão ao novo príncipe.

Nova torre na Mansão Hogarth

O pequeno e simples reino de Collen conta com uma população pequena — menos que alguns dos bairros mais populosos de Valkaria. Por isso, todo o conceito de realeza e nobreza local são bastante divergentes do que ocorre em outros lugares de Arton.

O velho Lorge Hogarth, por exemplo, nunca foi visto como o responsável direto pela solução dos problemas do reino. O povo sempre acreditou em resolver seus assuntos por conta própria, por isso, o título era quase figurativo para a pequena população.

Isso começou a mudar recentemente, após a chegada da Rainha Altamara. Ela acredita que um monarca forte deve ostentar a riqueza de seu povo, ainda mais ao tratar com os nobres de reinos maiores, como o vizinho Ahlen. Por isso, deu início a uma série de pequenas mudanças na sede do governo, a mansão Hogarth. Dentre elas, a construção de uma nova torre chama a atenção. Quando concluída, será o edifício mais alto de Collen.

Porém, algo está afetando o bom andamento das obras. Uma série de ataques tanto contra os trabalhadores no local quanto contra os comboios que trazem madeira e pedras. Até o momento, os prejuízos foram apenas materiais e ninguém assumiu a autoria dos crimes. A Rainha Altamara está oferecendo um prêmio em ouro para aqueles que trouxerem mais informações sobre a identidade dos revoltosos.

Puristas no Forte Jharydanshar

Após inúmeras ações discretas e estrategicamente importantes, os planos do exército Purista estão, enfim, se tornando mais claros — ainda que seja difícil prever como isso irá afetar a região sudoeste de Arton.

Há algumas semanas, tropas marcharam abertamente por solo ahleniense. O destino foi uma das duas maiores fortificações do reino — e talvez até mesmo do Reinado — o Forte Jharydanshar. Construído a pedido do regente Thorngald Vorlat há pouco mais de uma década, tinha como objetivo defender as fronteiras perante um possível avanço da Aliança Negra vinda de Tyrondir.

Mais tarde, soube-se que Thorngald também planejava usar a fortificação para refrear a entrada de refugiados que buscassem escapar do avanço de Thwor Ironfist, o que gerou atritos com o reino-capital. Mesmo sem o aporte esperado de ouro imperial, a fortaleza foi concluída. E hoje se tornou uma das mais importantes bases Puristas ao sul.

Em resposta, há um movimento intenso para tomar a segunda fortificação de fronteira, o Forte Shiarydon, antes que seja tarde demais. Para tanto, a Aliança do Reinado está enviando tropas até Tyrondir em busca de apoio. Não se sabe ainda qual será a resposta do reino vizinho, que tem preocupações mais imediatas no combate à própria Aliança Negra. De qualquer forma, cogita-se inclusive a contratação de aventureiros para missões de infiltração em ambas as fortalezas.

A Marcha dos Refugiados

Com as inúmeras Guerras que assolaram o continente nas últimas décadas, o pacífico reino de Collen se tornou um destino seguro e recorrente para refugiados em necessidade; pessoas que migraram para escapar dos conflitos, que perderam seus bens, sua famílias e profissões. Isso se estende, inclusive, a habitantes do reino vizinho, Ahlen, que cruzaram o mar para viver no reino-insular, especialmente aqueles contrários aos ideais do Triângulo Autocrático.

Por isso, a ocupação do Forte Jharydanshar por um destacamento Purista, aliado ao frágil estado de saúde do regente, deixou a população apreensiva. Cada vez mais, teme-se que Ahlen aproveite a situação para invadir o reino, dominando permanentemente a pequena região.

Já foram notificadas fugas de pessoas rumo à Tollon, o reino mais próximo. Não se sabe, porém, como estas pessoas e famílias serão recebidas no Império de Tauron. Por sua condição de fragilidade, teme-se que o destino não seja o esperado.

A batalha principal da Guerra Artoniana está acontecendo longe dali, mas nem por isso a situação de Collen pode ser negligenciada: o reino se encontra sozinho envolto a tantos problemas. Cabem aos aventureiros, que já provaram ser uma força decisiva no conflito, evitar que o pior aconteça.

GOBLINS DE VALKARIA

CAVERNA DO SABER

ESTÁ VIVO!

E cheio de combos! E vai causar muito dano!

Os golens de *Dragon Age* têm uma origem macabra

Neste mês do terror, a Caverna Mal-Assombrada do Saber traz as regras para uma raça assustadora: o esqueleto! Ops, o esqueleto já apareceu mês passado. E agora? Sem problemas: há *outra* raça com origem tenebrosa... E bem mais parruda, diga-se de passagem. Abram caminho para o golem!

Mas, espere aí. Desde quando golem é uma raça assustadora? Ele não é só um boneco? Mais ou menos. Sim, o golem é um ser artificial e nisso todos concordam. Mas existem diversas lendas ao redor dele — e algumas delas são bem macabras.

As regras usadas neste artigo são para o vindouro *Tormenta20*. Mas, como sempre, podem ser adaptadas para outros sistemas. Tomei o cuidado de explicar o porquê de cada mecânica, para facilitar qualquer conversão. Além disso, a discussão sobre as regras em si é independente de sistema.

Meu primeiro golem

Na vida real, a origem dessa criatura está ligada à religião judaica. As primeiras ocorrências da palavra "golem" remetem a antigos textos sagrados — e quando digo "antigo", quero dizer de milhares de anos atrás. Esses textos falam de criaturas similares a humanos, mas feitas de barro e incapazes de falar. Os rituais necessários para criar esses golens eram realizados por sábios ou homens santos e normalmente envolviam a inscrição de palavras sagradas na testa da criatura. Outras versões falam de sigilos (símbolos mágicos) inscritos no peito do golem ou pergaminhos religiosos inseridos na boca dele. Quanto ao barro, deveria vir da mistura de terra de cemitério com o sangue de um cordeiro sacrificado. Já está mais horripilante?

A história mais famosa envolvendo um golem fala de um rabino em Praga, no século XVI, que teria feito uma dessas criaturas para proteger seu gueto de ataques antissemitas. O golem era grande e muito forte e cumpriu seu propósito... por um tempo. Certo dia, saiu de controle. A versão mais comum da lenda diz que o rabino esqueceu de desativá-lo num sábado (o dia de descanso judaico), mas outras versões dão outros motivos para a fúria do golem — até mesmo uma paixão não correspondida! No fim das contas, o rabino conseguiu desativar o golem descontrolado ao remover as palavras sagradas inscritas nele. A criatura, então, ficou inerte (ou se desmontou). Seja como for, seu corpo teria sido guardado no sótão da sinagoga, onde estaria esperando até hoje para ser restaurado a vida, caso necessário.

Relatos da Segunda Guerra Mundial falam de um agente nazista que teria invadido a sinagoga para provar que tudo não passava de bobagem. Tal agente nunca mais foi visto...

A sinagoga existe até hoje e pode ser visitada pelo público. Mas só o andar térreo — o sótão fica sempre fechado!

Há outras histórias envolvendo golens, assim como outros usos para a criatura, que não apenas a proteção. Há golens pequenos, feitos para serem mensageiros, e até mesmo golens feitos para trabalhos domésticos. Ter um golem como servo, seja qual fosse o tipo dele, era um símbolo de grande sabedoria e santidade no mundo judaico. Em outras palavras, se você tivesse um golem, é porque você era um clérigo de alto nível! Apesar disso, todas as histórias possuíam algum ponto negativo. Mais cedo ou mais tarde, o golem saia do controle e causava grande destruição, ou era revelado que o custo para o construir era por demais terrível.

É interessante ver como a lenda tradicional do golem é ligada à religião. Transpondo para o RPG, ele seria uma criação de magia divina, não arcana, ao contrário do que a maioria dos jogos e da literatura moderna nos diz. Mas... dá onde vêm esses outros tipos de golens?

Novos modelos

A lenda do golem é a provável inspiração para outros seres artificiais, como os homúnculos dos alquimistas e, claro, o monstro de Frankenstein. Nas últimas décadas, RPGs e a literatura fantástica se apropriaram da ideia de seres artificiais mágicos e criaram golens dos mais variados tipos. É por causa dessas "variantes" que, hoje, quando pensamos em um golem, normalmente visualizamos um construto de pedra ou ferro, e não de barro, como na lenda original.

Em *Dragon Age*, por exemplo, golens são seres de pedra grandes e poderosos, feitos em uma forja específica. São usados como guardiões das cidadelas anãs e armas de guerra na luta contra as crias das profundezas. Como os monstros surgem em hordas intermináveis, e a população anã não consegue repor seus guerreiros com a mesma rapidez, os golens são a principal linha de defesa da raça. Porém, o segredo por trás desses construtos é terrível: eles são animados pelas almas de anões mortos! As almas ficam presas nos gigantes de pedra, em vez de ficarem livres para seu descanso final. Isso emula parte da moral das lendas originais: você não consegue um ser poderoso e obediente, que faz seu trabalho por você, sem nenhum tipo de contrapartida...

Já em *Tormenta*, temos uma miríade de golens. Os *Bestiários* de *Tormenta RPG* trazem golens de areia, bronze, espelhos, ferro, lama e pedra. Ou seja, golens para todos os gostos!

Mas, apesar de *Tormenta* ter muitos tipos de golens, todos eram monstros. Inimigos do grupo, não parte dele. Era possível enfrentar um golem, mas não *ser* um.

Isso muda hoje.

Eu, golem

Golens possuem um potencial de diversão tremendo, mas fazê-los de forma que possam ser usados como personagens jogadores não é tarefa fácil! Vamos dar uma olhada nos desafios à frente e tentar resolvê-los.

Para começar, os golens vistos nos *Bestiários* são muito poderosos. Mesmo os mais fracos são um desafio dificílimo para grupos de nível baixo, e os mais poderosos são páreos mesmo para grupos de nível médio e alto. Por questões de equilíbrio, nossos golens jogáveis terão que ser mais... "comportados". Eis nosso primeiro desafio: fazer golens que sejam equilibrados, mas, ao mesmo tempo, mantenham as características que fazem deles seres divertidos.

Além da questão do poder, há o fato de que golens são construtos. Isso define muitas de suas características inatas, e faz deles muito diferentes das raças comuns, vivas. Nosso segundo desafio é representar, em termos mecânicos e concretos, o fato de golens serem criaturas artificiais.

Por fim, existem muitos tipos de golem. Certamente um golem de barro e um de ferro não podem ter as mesmas regras. Nosso terceiro e último desafio é arranjar uma maneira de representar os múltiplos tipos de golens existentes em Arton.

Poder

Não há como dourar a pílula: golens como raça jogável simplesmente não podem ser tão poderosos quanto os golens monstros. Como *game designer*, eu não primo pelo equilíbrio absoluto. Isso pode parecer estranho, ou até mesmo um erro, mas equilíbrio total sempre fica artificial, e no fim das contas causa mais mal do que bem ao jogo como um todo. Por exemplo, em Arton, em termos de história, minotauros são mais fortes que goblins. Não faz sentido, portanto, fazê-los equilibrados em termos de regras. Um personagem minotauro típico vai ser um combatente mais poderoso que um goblin típico. Do contrário, estaríamos indo contra a história! Ou seja, equilíbrio forçado acabaria *prejudicando* a interpretação.

Sendo assim, embora golens jogáveis não possam ser *tão* poderosos quanto suas versões tradicionais, não há problema se eles forem *um pouco* fortes. A questão crucial, mais do que nível de poder, é achar um nicho para eles. A maior parte dos jogadores não se importa se houver um personagem no grupo que seja mais poderoso que o seu em alguma coisa. O problema surge quando um determinado personagem é melhor do que outro em *todos* os aspectos. Mesmo que o jogador do personagem mais fraco seja mais ligado em interpretação do que em combate ou combos, é difícil aturar um herói que não se destaca em nada.

Nesse aspecto, não estamos tão mal. Afinal, o arquétipo padrão do golem é de um monstro grande, poderoso, resistente... e só. Nossos golens serão mais voltados ao combate; em outros aspectos, poderão ter desvantagens. Isso nos permite "pesar a mão" em suas caraterísticas marciais, pois sabemos que, de resto, eles não tirarão o brilho de outras raças.

Porém, não vamos nos esquecer de que há golens criados para outras funções que não lutar/proteger, como visto na primeira parte deste artigo. Apesar de serem minoria (e de haver pouquíssimo material sobre esses golens), não vamos esquecer deles.

Artificialidade

A segunda questão importante diz respeito ao fato de golens não serem uma raça viva. Em termos de regras, isso implica neles não terem um valor de Constituição. É claro, poderíamos ignorar isso, para simplificar nossa vida, mas seria um tipo de "traição" com o sistema — e com o jogo como um todo. Ignore as diferenças mecânicas e logo você não terá diferenças em interpretação.

Não vou entrar em detalhes aqui, pois já discuti bastante esse assunto na edição passada da *Dragão Brasil,* em minha coluna sobre os esqueletos. Apesar da origem das duas raças ser diferente — esqueletos são mortos-vivos, frutos de necromancia; golens são construtos, e surgem por outras forças arcanas e divinas —, o fato é que ambos são seres sem vida. Tudo que disse para os esqueletos em minha coluna anterior se aplica aos golens.

Variedade

Chegamos ao último ponto crucial: há vários tipos de golens. Claro, em certo nível, isso pode ser dito de todas as raças. Há vários tipos de humanos, por exemplo: baixos e altos, magros e gordos etc. Mas quando falamos da diversidade dos golens, estamos falando de algo muito mais significativo. Pegue dois humanos. Um deles pode ser, digamos, dez centímetros mais alto que o outro. Agora, pegue dois golens. Um deles pode ser feito de barro, enquanto o outro pode ser feito de ferro! Isso é outro patamar de diferença, e precisa ser representado em jogo. Como? Bem, não pode ser algo tão complicado a ponto de mudar toda a raça. Afinal, nesse caso estaríamos criando não uma, mas múltiplas raças novas, o que seria uma tremenda bagunça. A mudança de "chassi" do golem precisa alterar algumas de suas características, mas não todas, para manter alguma unidade na raça.

***The Golem*, filme de 1915: você consegue fazer melhor**

Pensando nisso, vamos tentar emular boa parte dos golens encontrados em *Tormenta*. É claro, se você estiver jogando em outro cenário, talvez alguns tipos não se apliquem. Mesmo assim, é melhor fazer vários tipos e você não usar algum, do que fazer poucos e correr o risco de não ter justo o tipo de golem que você precisava.

Com nossos desafios claros, chegou a hora de botar a mão na massa (literalmente, caso seja um golem de barro) e definir as características da raça.

Comecei tentando criar o golem como se fosse uma raça qualquer, com um conjunto de modificadores de atributos e de habilidades de raça. Logo ficou claro que isso não serviria para solucionar nossos problemas. Então, me dei conta do que estava errado. O que é a única coisa que todos os golens têm em comum? Eles são seres construídos, com características definidas por seu criador. Para que nossos golens funcionassem, eles também teriam que ser construídos — no caso, pelo jogador! É claro, em termos de história, seu golem provavelmente foi construído por um NPC que você não controla. Mas, em termos de jogo, que vai tomar as decisões sobre o construto que você é.

Assim, golens são um pouco diferentes de outras raças. Em vez de uma lista fixa de habilidades, eles são construídos a partir da escolha de três características: *tamanho*, *chassi* e *fonte de energia*. A combinação dessas três características irá definir seu golem. Como temos três opções de tamanho, quatro de chassi e duas de fonte de energia, temos um total de *vinte e quatro* possibilidades!

É hora de abrir o laboratório.

Características dos golens

+2 Força, –2 Carisma, Constituição nula. Nem todos os golens são modelos de combate (embora a maioria o seja), mas todos são mais fortes que seres de carne e osso. Por outro lado, sua artificialidade faz com que tenham menos senso de individualidade. Por fim, como construtos, golens não possuem sistema fisiológico e, portanto, não possuem valor de Constituição.

Construto. Golens são criaturas do tipo construto. Como tal, são imunes a efeitos que exigem testes de Fortitude (exceto aqueles que afetam especificamente objetos ou construtos), atordoamento, dano não letal, doenças, fadiga, sangramento, sono, trevas e venenos. Além disso, não precisam respirar, se alimentar ou dormir. Por outro

lado, não recuperam pontos de vida com descanso ou cura (mas veja a habilidade Canalizar Reparos, abaixo). Golens não possuem PV negativos. Caso sejam reduzidos a 0 PV ou menos, viram uma pilha de sucata — em termos de regras, não podem realizar nenhuma ação (exceto Canalizar Reparos). A pilha de sucata é destruída se sofrer 30, 40 ou 50 pontos de dano (para golens Pequenos, Médios ou Grandes, respectivamente). Por fim, golens possuem visão no escuro.

Canalizar Reparos. Como uma ação completa, um golem pode gastar pontos de mana para recuperar pontos de vida, à taxa de 1 PM por 5 PV. O máximo de PM que ele pode gastar numa rodada é igual ao seu nível. Assim, um golem de 10° nível pode gastar até 10 PM para recuperar 50 PV por ação completa. Ele pode usar esta habilidade mesmo que esteja reduzido a uma pilha de sucata. Um golem precisa "descansar" (ficar inerte) por oito horas por dia para realinhar sua fonte de energia. Se fizer isso, recupera pontos de mana como se tivesse descansado em condições normais (golens nunca são afetados por condições boas ou ruins de descanso). Quando descansa, um golem pode gastar quantos pontos de mana quiser para recuperar pontos de vida, à taxa normal de 1 PM por 5 PV.

Chassi. O corpo do golem. Pode ser feito de diversos materiais, cada um com suas características. Escolha seu chassi da lista abaixo.

Barro. O golem de barro não é tão poderoso quanto as versões metálicas, mas seu corpo maleável se regenera mais rapidamente. +1 PM por nível, +3 na classe de armadura, conta como se estivesse usando armadura leve. Um golem de barro usa a habilidade canalizar reparos como uma ação de movimento.

Bronze. O tipo de golem mais comum, normalmente usado como guarda ou sentinela. Também pode ser feito de outras ligas metálicas não ferrosas, como latão. Força +2, +5 na classe de armadura, penalidade de armadura –2, conta como se estivesse usando armadura leve.

Ferro. Um golem muito poderoso, mas pesado e ainda mais inexpressivo, normalmente usado como arma de guerra. Força +2, +8 na classe de armadura, penalidade de armadura –5, conta como se estivesse usando armadura pesada (não soma Des na CA e tem seu deslocamento reduzido em 3m), –2 em testes de perícia baseadas em Carisma.

Pedra. Um golem muito resistente, mas pesado e lento, normalmente usado como guardião de locais importantes. Força +2, +6 na classe de armadura, resistência a corte, eletricidade, fogo, frio, perfuração e trovão 5, penalidade de armadura –5, conta como se estivesse usando armadura pesada, (não soma Des na CA e tem seu deslocamento reduzido em 3m), não pode usar a ação corrida.

Tamanho. Golens podem ser construídos em diversos tamanhos. Escolha o seu da lista abaixo.

Pequeno. Destreza +2. +2 em Furtividade, –2 em testes de manobra. +1 PV por nível. Deslocamento 12m. Ataque natural de pancada causa 1d4 pontos de dano de esmagamento.

Médio. +2 PV por nível. Ataque natural de pancada causa 1d6 pontos de dano de esmagamento.

Grande. Força +2, Destreza –2. –2 em Furtividade, +2 em testes de manobra. +3 PV por nível. Ataque natural de pancada causa 1d8 pontos de dano de esmagamento.

Fonte de Energia. É a fonte de poder do golem, aquilo que lhe transformou de uma pilha de material inerte em algo animado. Escolha sua fonte de energia da lista abaixo.

Elemental. Você possui um espírito elemental preso em seu corpo. Escolha entre água (frio), ar (trovão), fogo (fogo) e terra (ácido). Se sofrer dano do tipo do seu elemento (veja o parênteses após o elemento), em vez disso você recupera pontos de vida em quantidade igual à metade do dano. Por exemplo, um golem de ferro com fonte de energia elemental de fogo é atingido por uma *Bola de Fogo* que causa 30 pontos de dano. Em vez de sofrer esse dano, ele *recupera* 15 PV. Caso não tenha dano, recebe o excedente como pontos de vida temporários que duram até o fim da cena. Este é o método arcano de criação de golens, mais usado em golens de bronze e ferro.

Sagrada. Você foi animado por um texto ou símbolo sagrado escrito ou entalhado em seu corpo. Escolha entre energia positiva ou negativa. Se escolher energia positiva, você pode ser curado por magias de cura como se fosse uma criatura viva. Se escolher energia negativa, sempre que sofrer dano de trevas em vez disso você recupera pontos de vida em quantidade igual à metade do dano. Além disso, você recupera o dobro de PV e PM se descansar em um templo do deus ao qual é consagrado. Este é o método divino de criação de golens, mais usado em golens de barro e pedra.

Sem Origem. Como uma criatura artificial, você já foi construído "pronto". Não teve uma infância, portanto, não tem direito a escolher uma origem e receber benefícios por ela.

CAVERNA DO SABER

Alguns golens prontos

A seguir trazemos alguns golens prontos, a nível de exemplo.

Golem de Bronze Pequeno com Fonte de Energia Elemental do Ar. Força +4, Destreza +2, Carisma –2, Constituição nula. +1 PV/nível, CA +5, penalidade de armadura –2, deslocamento 12m. Construto, Canalizar Reparos, ataque natural de pancada (1d4, esmagamento), recupera PV com dano de eletricidade.

Golem de Barro Médio com Fonte de Energia de Inscrição Sagrada. Força +2, Carisma –2, Constituição nula. +2 PV/nível, +1 PM/nível, CA +3. Construto, Canalizar Reparos (ação de movimento), ataque natural de pancada (1d6, esmagamento), lança uma magia divina de 1° círculo.

Golem de Ferro Grande com Fonte de Energia Elemental de Fogo. Força +6, Destreza –2, Carisma –2, Constituição nula. +3 PV/nível, CA +8, penalidade de armadura –5, não aplica Des na CA, deslocamento 6m. Construto, Canalizar Reparos, ataque natural de pancada (1d8, esmagamento), –2 em testes de perícia baseadas em Carisma, recupera PV com dano de fogo.

Upgrades!

A seguir estão alguns talentos de golem.

Armamento Embutido

Você possui uma arma corpo a corpo à sua escolha embutida. "Sacar" a arma é uma ação de movimento, mas ela não pode ser desarmada nem destruída. Você é automaticamente proficiente com essa arma, e recebe um bônus de +2 nos testes de ataque com ela. No 4° nível, ela se torna uma arma superior com uma modificação à sua escolha. A cada quatro níveis seguintes (8°, 12°, 16° e 20°) ela recebe uma modificação adicional. *Pré-requisito.* Raça golem.

Blindado

Você recebe +2 na classe de armadura. *Pré-requisito.* Raça golem.

Consertando golens

Personagens treinados em Ofício (alquimia) ou Ofício (artesanato) podem tentar consertar um golem. Isso exige uma hora de trabalho e um teste da perícia contra CD 15.

Se você for bem-sucedido, o golem recupera 1d6 PV, mais 1d6 por cada 5 pontos pelo qual o resultado do teste exceder a CD. O conserto custa 10 T$ por nível do golem (pagos independentemente do teste ser bem-sucedido ou não), e um golem só pode ser consertado uma vez por dia.

Um golem pode se "auto-consertar", mas sofre uma penalidade de –5 no teste.

Fornalha Elemental

Você pode gastar uma ação de movimento e 2 PM para exalar energia elemental. Você recebe +1d6 em rolagens de dano corpo a corpo do tipo do seu elemento, até o fim da cena. *Pré-requisito.* Raça golem, habilidade de raça Fonte de Energia Elemental.

Sigilo Sagrado

Você possui um sigilo (um tipo de runa) divino inscrito ou entalhado em seu corpo. Escolha uma magia divina de 1° círculo. Você pode lançar essa magia como se fosse um clérigo. *Pré-requisito.* Raça golem, habilidade de raça Fonte de Energia Sagrado.

As regras de golem acima serão a base da raça golem do vindouro *Tormenta20*. Porém, no livro básico eles virão em versão simplificada, sem as opções de customização apresentadas aqui. Isso ocorre tanto por questões de espaço quanto por didática. Por isso, se você planeja jogar com golens em T20, guarde esta matéria com carinho!

GUILHERME DEI SVALDI

por Jana Bianchi
arte por Julie Anne Araújo

NOITE FELIZ, LUA INFELIZ

“A paineira é uma árvore de até 30 metros de altura, tronco cinzento-esverdeado com estrias fotossintéticas e fortes acúleos rombudos, muito afiados nos ramos mais jovens. (...) A partir dos vinte anos de idade, aproximadamente (sudeste brasileiro), os espinhos costumam começar a cair na parte baixa do caule e, gradualmente, também caem nas partes mais altas da árvore, com o engrossamento da casca. Diz-se, no Brasil, que isto permite à árvore receber ninhos de pássaros, o que seria impossível de acontecer quando esta tinha espinhos longos e pontiagudos; assim, flores e frutos já não estão presentes, mas a árvore continua a dar sua contribuição à natureza hospedando os passarinhos.”

A dor que eu sentia, recém-chegada, embaralhava minha cabeça. Era uma droga, um psicotrópico — do tipo que ferra e morde, não do tipo que cura.

Pelo portão, encarei a fachada da casa térrea da chácara. As luzes coloridas de Natal no muro da varanda piscavam num ritmo que me parecia tão febril quanto o meu próprio corpo, que ebulia no calor da madrugada de verão. Os azuis, verdes, amarelos e vermelhos pareciam zombar da minha dor. Minha vontade era acabar com elas, com cada pequena lâmpada ousada. Comê-las, mastigá-las, engolir os pedaços de vidro que não fariam nem cócegas nas minhas entranhas podres — uma coisa muito pior já me machucava fundo, me rasgava por dentro. E era só o começo. Ao longo dos próximos dias, as coisas iam só piorar.

Eu queria acabar com as luzes, mas ao mesmo tempo queria admirar aquela beleza. Eu conhecia tão bem aquele dilema que chegava a doer. Ainda mais.

Olhei em volta só por desencargo: eu sabia que a casa estava vazia. Eu sabia tudo sobre ela, afinal. Sobre ela e sobre a menina. Eu seguia cada passo que mãe e filha davam.

Vi quando colocaram o monte de tralhas no Uno. Vi os baldinhos de areia e a pranchinha vagabunda de isopor amarrada no bagageiro. Mas, mesmo sem as dicas, eu saberia o destino delas porque ano após ano elas desciam pra praia para passar o feriado do Natal e Ano Novo. Era uma antiga tradição. E eu sabia porque era uma antiga tradição nossa.

Os cachorros, sempre soltos, me olhavam ressabiados lá do meio da propriedade. Eram bons cachorros; se qualquer outra pessoa tivesse se aproximado assim da casa dela e da menina, eles teriam latido. Mas eu não era uma pessoa qualquer.

Abaixei rente ao portão e coloquei a mão entre as grades, para que pudessem me cheirar. Eles já me cheiravam dali e eu já os cheirava de volta, mesmo à distância, mas sabia que eles não me fariam mal. Cocei atrás das orelhas deles quando enfim se aproximaram. Por um breve instante eu quis comê-los, esfolar os pelos no muro de chapisco, morder os músculos e beber o sangue ainda quente, mas afastei a vontade com um chacoalhar de cabeça. Eu também não os faria mal — não naquela manhã, quando a maior parte de mim ainda era eu.

Reforçadas as amizades, investiguei o muro para encontrar a melhor brecha no arame farpado malcuidado. Ela era incrível e genial, mas sabia ser imprudente, às vezes — imprudente ou simplesmente distraída.

O muro era bem alto, mas usei o suporte do lixo para dar impulso e me pendurei na borda. O arame estava torto e caído, mas ainda assim machucou meus dedos, cortou meu rosto e rasgou minha calça quando passei a perna por cima para pular pro outro lado — mas ferida alguma me importava. Em alguns dias, os machucados — os do lado de fora — estariam todos curados.

Fiz festinha pros cães, que em seguida se recolheram no canil, levados pela sensatez que só o instinto traz.

Rosnei paras as luzinhas e me aproximei da casa que eu conhecia tão bem. Uma ótima casa, de tijolos vermelhos e conformação de solar, com ganchos para pendurar redes na varanda que dava a volta em toda a construção. Com janelas com telas contra pernilongos e os borrachudos, e tripas de pano cheias de areia para tampar as frestas embaixo das portas e evitar a entrada de bichos. Animais. Coisas ruins e perigosas que viviam lá fora, perscrutando a chácara na escuridão das noites.

Tirei do bolso a micha. Antes de tentar arrombar a porta, porém, uma ideia me veio à mente. Era uma ideia boba, mas ao mesmo tempo me pareceu óbvio que eu estaria certo. Dei a volta na casa e entrei na varanda. No patamar da janela da cozinha, ao lado do pote

cheio de ramos de arnica embebidos em álcool que faziam arder menos as picadas de lava-pé, estava a galinha de plástico. A galinha azul e branca que era mais do que um brinde promocional — era um elo com dias felizes.

Forcei o brinquedo entre as mãos. Ele cedeu ao meu aperto e a galinha se abriu em dois. Minha boca doía e não parecia mais minha, mas a senti curvar em um sorriso quando vi que a chave reserva da porta de entrada estava lá. Depois de tanto tempo, ainda ficava lá. Sim. Ela era incrível e genial, mas sabia ser imprudente, às vezes.

Voltei até a porta da frente e usei a chave para entrar como se ainda morasse ali. Na luz da manhã que começava a nascer, devagar, a sala ainda estava na penumbra. Era bom. Não queria mais lembranças. Olhando para fora, tateei cegamente a parede ao lado da porta e peguei o único molho de chaves pendurado ali — cinco ou seis, presas a um chaveiro que era uma letra C com orelhinhas de Mickey. Depois de duas ou três tentativas, encontrei a que abria o cadeado da garagem.

Busquei a caminhonete estacionada do outro lado da rua sem asfalto e entrei na chácara. Quando olhei pelo retrovisor, vi um homem parado no meio da nuvem de poeira. Era muito cedo, mas sabia que as pessoas ali eram do tipo que acordavam com as galinhas.

Vai embora, pensei. Mas desci da caminhonete com a mão estendida e um opa animado nos lábios.

Quando nossos olhares se cruzaram, senti um frio na barriga ao reconhecer vagamente aquela feição. Aquilo significava que ele poderia me reconhecer de volta, mas resolvi arriscar.

"Vim fazer uns serviços." Apontei a árvore frondosa que ocupava o centro da propriedade. "A dona Clara disse que a paineira precisava de uma boa poda."

À menção do nome dela, o homem — que tinha uns trinta e poucos anos — deu um sorrisinho, já menos desconfiado.

"Ah, claro." Ele coçou onde o elástico da bermuda do pijama apertava a barriga avantajada. "Ouvi o barulho do portão e só vim ver se tava tudo certo. Ela pediu para eu ficar de olho enquanto ela viaja, mas não falou de você".

"Ah, eu só vinha depois do fim do ano. Mas tive um problema e avisei de última hora que conseguia antecipar." Chacoalhei o molho de chaves, deixando o chaveiro à mostra. Senti a desconfiança dele ceder ainda mais. "Ela já tava saindo quando passei para pegar a chave".

"Puxa, amigão... Não escapou nem da véspera do feriado?" Ele fez uma careta solícita.

"Pois é." Dei de ombros. "Mas não posso reclamar. O dinheiro do pernil da ceia de hoje à noite precisa entrar, né?"

O homem riu, acenou e foi saindo. Antes de chegar ao portão, porém, estreitou os olhos e coçou o queixo, olhando para mim.

Uma lufada de ar quente trouxe o cheiro do suor noturno misturado ao desodorante Avanço, e precisei reprimir a vontade de lamber os beiços enquanto um desejo intruso pedia um pernil — mas não um pernil de porco. Tentei manter a expressão neutra, mas sabia que o momento era crucial: ou ele me reconheceria, ou perceberia que tinha alguma coisa esquisita comigo. Em qualquer um dos casos, ele poderia colocar tudo a perder.

Mas ele apenas apontou meu rosto com o indicador, tocando depois a própria bochecha.

"Tem um... machucadinho."

Passei a mão no rosto e senti o pequeno corte feito pelo arame farpado.

"Ah, devo ter machucado carregando a caminhonete. Tava escuro ainda." Lambi o dedo e esfreguei o local. "Limpou?"

"Agora sim." Ele fez um joinha. "Passa uma arnica depois. Arnica sara tudo."

Sorriu um sorriso triste. Dali uns dias, aquela ferida estaria mais do que curada. Só tinha uma coisa em mim que precisava de uma cura de verdade, mas infelizmente arnica nenhuma faria aquilo sarar.

Assim que o vizinho saiu, tranquei o cadeado do portão e estacionei a caminhonete atrás da casa.

Fiquei encarando a caçamba cheia de tábuas e ferramentas. Eu tinha planejado tudo com antecedência, sabia exatamente por onde começar e o que fazer para não chamar a atenção. Mas naquele momento, tentando reprimir sentimentos com os quais definitivamente não sabia lidar, entendi que poderia ser mais difícil do que eu imaginava.

Mesmo assim, coloquei as luvas e comecei a descarregar. Era 24 de dezembro. Eu tinha pouco mais de uma semana para resolver o que tinha para fazer por ali.

E sob hipótese alguma eu poderia atrasar.

* * *

Não fiz quase nada no primeiro dia. Tirei todo o necessário da caminhonete e, a título de disfarce, podei a árvore — que realmente precisava de um trato. Não que eu esperasse menos de Clara. Brilhante, mas distraída.

Enquanto a serra fazia o serviço, barulhenta, tentei não pensar em nada. Mas a seiva escorria dos cortes recentes nos troncos e a paineira parecia chorar.

Depositei os galhos na traseira da caminhonete e fiz de conta que ia embora. Fiz questão de fazer bastante barulho, destrancando e trancando o portão e arrancando pela rua de terra com a indiscrição que não tinha mais lugar na minha vida. Queria dar sinais de ter deixado a propriedade. Assim, para o vizinho intrometido, a casa estaria vazia mais uma vez.

Os mercados da região estavam todos fechados pro Natal, mas já tinha visto que tinha um Carrefour que fechava às 20h a alguns quilômetros de Indaiatuba e saí a tempo de cobrir a distância com tranquilidade. Naqueles dias eu ficava com o apetite bem bagunçado, mas fiz questão de comprar comida — inclusive um pernil traseiro de porco e um abacaxi. Na casa eu teria água e outros suprimentos essenciais, então peguei apenas o que podia carregar na mochila.

Enrolei propositalmente enquanto dirigia de volta — queria sair só quando estivesse bem escuro. Achei uma propriedade que parecia abandonada e parei rente à estrada de terra para abrir o mourão da cerca e improvisar uma passagem. Entrei com a caminhonete e, depois de refletir bem, manobrei para estacionar entre o mato alto, com a frente do carro virado pra cerca — eu precisaria sair dali o mais rápido possível quando chegasse a hora. Ajeitei o mato para ocultar a lataria cinza o máximo que podia e peguei o resto

do caminho a pé. Sem lanterna. Eu não podia chamar atenção, e tampouco precisava da iluminação artificial: minha visão era das melhores e a lua gorda estava bem alta no céu.

Quase não me machuquei da segunda vez que passei pela brecha do arame farpado. Embora os muros fossem bem altos e uma fileira de pinheiros formasse uma cerca-viva bem cerrada ao longo de todo o perímetro da chácara, não acendi nenhuma luz da casa. Não assei o pernil naquela noite também — ele seria mais útil dali uns dias. Comi umas porcarias pouco saudáveis e fui deitar cedo. Não fosse a necessidade de discrição, teria dormido na varanda para sentir o vento na cara, o cheiro de mato e ouvir o barulho dos grilos. Ao invés disso, forrei um canto da cozinha com um lençol que havia trazido na mochila e tentei dormir um pouco, desejando que o toque gelado do piso ajudasse a amainar minha febre.

As casas ao redor não eram exatamente próximas, mas meus ouvidos eram ótimos e, no silêncio da noite, pude ouvir os vizinhos confraternizando. Junto com o calor e com a dor, a mistura de sentimentos alheios me tirou o sono. Passei horas encarando o reflexo das luzinhas no vitrô da cozinha: azuis, verdes, amarelos e vermelhos que piscavam no ritmo de alguma canção natalina estúpida. Quando enfim adormeci, mergulhei em sonhos que não eram meus.

* * *

Passei os outros dias trabalhando escondido atrás da casa, tentando fazer o mínimo de barulho possível. Não era fácil, dada a natureza do trabalho, mas eu era cuidadoso. Além disso, o tamanho dos terrenos das chácaras garantia privacidade e eu ainda deixava as tarefas mais barulhentas pros momentos em que ouvia o vizinho desconfiado sair de carro.

Parava para comer e beber muita água, já que me sentia cada dia mais quente. Também me lavava a todo instante com água de mangueira — não gostava de estar na casa, então usava o banheiro só quando era estritamente necessário. Não que achasse errado ou impróprio estar ali — eu ainda sentia que a casa era um pouco minha. Justamente por isso, era doloroso demais.

Ao contrário do que imaginava, o trabalho esvaziou a minha cabeça e me fez bem. As coisas evoluíram com tanta rapidez que de vez em quando eu me permitia parar e brincar um pouco com os cachorros, que logo estavam totalmente acostumados com a minha presença. Aos poucos, vi meus planos tomarem forma. Evitava pensar em Clara e na menina, mas mal podia esperar para ver a reação das duas. Queria ver o espanto nos olhos delas quando vissem a surpresinha que eu estava preparando.

Logo fiquei grato por ter conseguido adiantar o serviço ao máximo. No último dia do ano, meu corpo doía tanto que eu mal conseguia parar em pé. Agonizei no chão da cozinha, gritando quase mais alto que o som dos fogos de artifício, que pareciam explodir dentro da minha cabeça em mil pedacinhos azuis, verdes, amarelos e vermelhos.

Acordei no primeiro dia de 2018 com a impressão de que um caminhão havia passado por cima de mim — ano novo, nada de novo na minha vida.

A nossa tradição dizia que ela e a menina chegariam no dia seguinte. O trabalho estava feito, e de todo modo era essencial que eu estivesse bem longe dali quando a noite seguinte nascesse. De um jeito ou de outro, eu precisava ir embora o mais rápido possível. E, para tanto, tinha que estar preparado. Então coloquei o pernil no forno assim que consegui me arrastar para fora do lençol e passei o dia bebendo água e gemendo entre alucinações e lembranças alheias.

O pernil ficou pronto horas depois. Comi o máximo que pude, engordurando o rosto, os dedos, a roupa, o chão. Me sentindo mais disposto — uma calmaria que eu sabia ser apenas um respiro antes do desespero final —, joguei o osso pros cachorros e deixei que eles se divertissem enquanto cuidava da casa. Peguei os produtos de limpeza na dispensa e cuidei de sumir com todas as marcas de sangue que minhas noites de agonia haviam deixado no piso de azulejo. Depois lavei a assadeira e a louça e passei os olhos pela cozinha para ver se não tinha deixado nada para trás — mas não conseguia olhar por muito tempo os desenhos de giz de cera presos à geladeira, os vasos de violeta na janela, a embalagem aberta de Sucrilhos que provavelmente já estaria murcho quando elas voltassem. Distraída demais.

Por fim, guardei o lençol sujo em um Ziploc e o enfiei na mochila.

Antes de ir embora fui tomar um último banho de mangueira. O céu já estava preto e o sol não brilhava mais, mas eu estava tão quente que meu cérebro delirante se perguntava como a água não borbulhava e evaporava ao entrar em contato com a minha pele. A água fresca desanuviou um pouco a minha cabeça e, quando acabei de me lavar, observei que os cachorros já tinham dado um fim no osso. Estavam bem gordinhos e felizes, tão gordinhos e suculentos e cheirosos e quentinhos que ambos ganiram e fugiram pro canil com o rabo entre as pernas quando notaram meu olhar afiado de fome.

Já estava com a mochila nas costas quando ouvi o barulho do carro. Não na garagem do vizinho, mas no portão da chácara dela. Rosnei alto, pensando que os cachorros talvez não fossem o jantar mais promissor por ali. Tudo estava indo bem até o momento, mas aparentemente a curiosidade mataria o vizinho.

Já dava a volta na casa quando minha mente deu um tranco, impactada pela identificação de um encontro inesperado. Não precisei ver que era o Uno parado na porta para saber que ela e a menina estavam de volta, um dia antes do previsto.

Estava tudo pronto, mas ela não podia ver o que eu tinha feito — não ainda. Ela não podia por nada saber que eu estava ali. Se me descobrisse, talvez eu não pudesse responder por mim.

Por sorte, nuvens que anunciavam uma chuva de verão cobriam a lua sorridente, mergulhando a chácara no escuro. Com a confusão, minha guarda baixou e — para minha sorte — os cachorros passaram correndo por mim e se comportaram como bons meninos, felizes pela volta das donas. Aproveitei o barulho para correr de novo pro fundo da casa e me agachei rente à janela da cozinha.

As coisas nem sempre funcionavam como eu queria, mas fechei os olhos e murmurei baixinho que tudo estava bem. Que ela estava muito, muito cansada da viagem. Tão cansada que iria dormir imediatamente. A menina já estava dormindo, embalada pelas horas de estrada, então ela a colocaria debaixo dos lençóis no quarto ao lado e iria dormir na suíte antes mesmo de tirar as malas do carro. Sem nem passar na cozinha. Sem nem dedicar um segundo olhar à propriedade. Muito menos à paineira.

Fiquei ali repetindo as ideias como um mantra enquanto a dor, em um instinto de sobrevivência, me fazia mais alerta. De um jeito ou de outro, a luz da cozinha não se acendeu. Nem a luz do quarto. Ouvi as molas do colchão rangerem quando a menina foi colocada para dormir, depois a água correndo na pia do banheiro da suíte e enfim as molas de uma outra cama rangendo com um peso maior.

Fiquei sentado do lado de fora da casa por algumas horas, esperando o momento certo para sair. Quando me ajoelhei para levantar, senti um objeto pontudo cutucando minha perna. Com um gemido, tirei do bolso o molho de chaves com o C com orelhinhas de Mickey.

Fui até a entrada pé ante pé. Inicialmente, pensei em deixar a chave jogada no tapete da entrada, para que no dia seguinte tudo parecesse uma simples distração — ela era brilhante e genial, mas meio distraída. Mas, antes que eu pudesse pensar, minha mão colocou a chave na fechadura e eu destranquei a porta bem devagar.

Coloquei a chave no suporte e comecei a sair, mas foi a vez dos meus pés agirem por vontade própria. Quando dei por mim, estava dentro do quarto dela.

Tomei consciência de que cada célula do meu corpo doía como se pegasse fogo, mas até a dor estava em segundo plano naquele dia. Ela tinha um rosto lindo, que ficava ainda mais lindo quando estava dormindo. Ela tinha aqueles cílios longos e pretos e o cabelo todo bagunçado em cachinhos que exigiam horas para desembaraçar. Ela tinha aquela boca com uma curva bem desenhada em cima, um beicinho que ficava mais lindo ainda quando ela era contrariada. A menina era muito parecida com ela, sim... mas era à mãe que pertencia meu coração.

Suspirei. Eu precisava sair dali o mais rápido possível, antes que fizesse uma besteira.

Mas, enquanto a observava, hipnotizado, ela se mexeu. Murmurou algo e se virou na cama, se embolando nos lençóis. Seus olhos abriram um pouco e, mole de sono, ela notou minha presença.

Ela levantou um pouquinho a cabeça do travesseiro e estreitou os olhos. Em câmera lenta, vi sua expressão se transformar quando me reconheceu.

“Pai?” Ela sorriu o sorriso mais doce do mundo todo, um sorriso que era exatamente o mesmo que eu havia visto na noite que a deixei, vinte cinco anos antes.

Para a minha sorte, meu rosto não havia mudado absolutamente nada naquele tempo todo. Aos olhos dela, eu não parecia nem um dia mais velho. Por isso, ao invés de despertar assustada, ela sorriu mergulhada em um sonho bom.

* * *

Vinte e cinco anos antes, a chácara pertencia a mim, a ela e à minha mãe. Vinte e cinco anos antes, não havia uma paineira no quintal. Vinte e cinco anos antes, eu e ela cavamos um buraco na terra em que tudo dava e depositamos a muda que não passava da altura do meu joelho.

Ainda faltavam alguns dias pro Natal, mas ela estava empolgada como se a árvore fosse um presente que o Papai Noel tinha entregado antes da hora.

“A gente vai poder fazer uma casinha na árvore, pai?”

Eu gargalhei.

“Mas ela ainda é uma árvore-bebê, Clara. Não aguenta nem uma casinha de caramujo, quanto mais uma casinha de menina.”

“Mas ela vai crescer, né, pai?” Ela esticou as palavras e revirou os olhos, como se eu fosse um idiota. “Aí, quando ela crescer, a gente pode fazer uma casinha na árvore?”

“Pode. Mas você sabe que ela vai demorar muito pra crescer, né?”

“Muito quanto?”

“Vamos fazer um cálculo aqui. Você tem quantos anos mesmo? Cinco?”

“Pai!” gritou. Gargalhei enquanto ela me enchia de soquinhos ofendidos. “Eu tenho sete, quase oito!”

“Tá, então vamos lá. Diz aqui nesse meu super livro de pessoas entendedoras de árvores que essa planta, uma paineira, leva uns vinte anos pra ficar adulta e perder os espinhos. Vamos dar mais uns cinco anos de lambuja pra ela ficar bem forte e vitaminada.” Fiz um cálculo rápido de cabeça. “Isso quer dizer que a senhorita vai estar com uns trinta e quatro, trinta e cinco anos quando ela estiver pronta pra receber uma casinha.”

Quase pude ver a fumacinha saindo daquela cabeça cheia de cachinhos.

“Ah. Com trinta e cinco anos a gente não é mais criança, né?”

“Geralmente não”, ponderei. “Mas você pode ser, se quiser”.

Por um instante, achei que ela ia se frustrar e deixar o plantio da árvore pra lá, mas ela mostrou as janelinhas em um sorriso.

“Legal, então.” Ela pousou as mãozinhas na cintura. “Você promete que quando eu tiver uns trinta-e-quatro-trinta-e-cinco anos a gente faz uma casinha nessa árvore aqui?”

“Olha, não sei se eu vou estar em condições de ficar subindo em árvore quando eu tiver os meus quase sessenta anos. Mas a gente dá um jeito”.

“Mas você pro-me-te?”

“Eu prometo.” Sorri. “Prometo que daqui vinte e cinco anos, vou cuidar pra que o Papai Noel te traga uma casinha na árvore de Natal.”

Ela sorriu de volta e estendeu o indicador.

“Agora, será que a gente pode pedir ajuda da vovó e fazer um calendário?”

* * *

E ela e minha mãe de fato fizeram o calendário, um bloco de papel almaço com uma contagem de semanas que avançava por vinte cinco anos, tudo decorado com desenhos de nuvenzinhas chuvosas e terra fofinha e minhocas e outras coisas das quais, segundo Clara, uma árvore-bebê gostava. Todos os domingos ela marcava mais um xis na folhinha, sem falhar — pelo menos ao longo do tempo que ainda passamos juntos.

Estávamos quase completando três anos de contagem — ela tinha dez, quase onze — quando aconteceu.

Eu comecei a passar mal, muito mal. Não de um dia pro outro, mas ao longo de mais de uma semana — como depois descobri ser o protocolo típico da maldição. Minha mãe quis me levar pro hospital quando as coisas ficaram feias de verdade, mas algum instinto me dizia que algo muito terrível aconteceria se eu fosse trancado em um lugar cheio de gente, gente cheirosa e deliciosa e apetitosa e indefesa deitada naquelas camas. Como os cachorros, que se afastam do convívio humano quando pressentem que vão morrer, aproveitei um lapso de força para inventar que precisava fazer alguma coisa importante em Campinas e deixei as duas sozinhas na chácara em Indaiatuba.

Mas não tive tempo de dirigir até a cidade vizinha — algo aconteceu antes. Parei no acostamento da Santos Dumont, fugi para dentro do mato e, pela primeira vez, senti a fera tomando o controle. Senti a fera quebrando meus ossos por dentro, reorganizando minha forma para servi-la com lhe interessava, rasgando minha cabeça para crescer as orelhas e os olhos e a boca que serviriam para ouvir melhor, ver melhor, comer e destroçar e engolir melhor. Quando ela enfim saiu, me fazendo parar de gritar com um rosnado irritado, parecia tão à vontade vestindo meu novo corpo que eu soube que não era uma intrusa. Não, a coisa morava dentro de mim desde sempre, só estava adormecida até aquela noite. E, da pior maneira, entendi que dali em diante ela estava definitivamente livre, e precisaria estalar os ossos e espreguiçar as patas e uivar pra lua todos os meses.

Não soube naquele momento, mas havia contraído a maldição dias antes daquela primeira transformação, em uma das melhores noites da minha vida. Na primeira troca de olhares, soube que ele era tudo o que eu mais queria. Quando ele me beijou, soube que era tudo o que eu mais precisava. Quando ele acordou do meu lado e fez uma piada com o meu cabelo bagunçado, encostando o corpo quente junto ao meu, soube que tinha tudo o que eu havia sido incapaz de encontrar em outras pessoas — mesmo na mulher que havia trazido ao mundo o que eu tinha de mais valioso. Naquela noite, em um lance de ironia que ia marcar minha vida para sempre, muitas correntes foram quebradas. Muitas coisas foram destrancadas dentro de mim — coisas maravilhosas e coisas grotescas em igual medida. Me sentia livre, enfim, embora mal desconfiasse que outra coisa também havia sido libertada.

Quem me explicou o que acontecia comigo foi ele, quando nos reencontramos dias depois do meu primeiro incidente. Quando ele soube o que tinha acontecido comigo — e eu não precisei falar nada, ele soube pelo meu cheiro e por algo mais assim que nos abraçamos —, ele chorou. Disse que haviam poucos propensos a se transformar em um de nós, e que

se soubesse que aquela noite me mudaria daquela maneira, jamais teria dormido comigo.

Mas eu disse que teria dormido com ele de qualquer forma.

E ele respondeu que eu ainda não tinha como saber o que me esperava para afirmar aquilo com tanta certeza, mas que se continuasse pensando daquele jeito depois de anos de maldição, nada no mundo poderia impedir que acordássemos na mesma cama todas as manhãs. Foi naquele dia que inauguramos nossa alcateia de dois — e mesmo depois de vinte e cinco anos, eu não tinha um pingo de arrependimento.

Depois, foi ele quem me contou que a maldição fazia o tempo passar mais devagar e que teríamos muitas centenas de anos para amar e odiar a lua de todas as formas possíveis. Foi ele que me contou que só a prata podia nos machucar permanentemente. Foi ele que me contou que, perto da lua cheia, podíamos vislumbrar pensamentos dos outros e até sussurrar nossas próprias palavras dentro de outras mentes — o que era perturbador, mas ao mesmo tempo fazia nossa conexão em algumas noites ainda mais indescritível.

Mais importante, foi ele quem me mostrou os lugares em que poderíamos nos trancar quando a maldita lua chegasse, mês após mês.

Também foi ele que me alertou como era arriscado ficar perto demais de quem eu amava. A transformação era gradual e podia ser acelerada por uma série de fatores — mesmo o mais prudente de nós já tinha feito vítimas acidentais. Além disso, em alguns anos seria impossível esconder o fato de que eu não envelhecia. Então, quando me senti pronto, providenciei o atestado de óbito falso, a história bonita de que eu tinha tido uma morte indolor intoxicado com o monóxido de carbono do incêndio que consumiu toda a oficina nos fundos da hípica para qual eu prestava uns bicos, o velório com caixão fechado por causa do estado carbonizado do corpo.

Me odiei por tê-las deixado, mas um dia meu primeiro surto incontrolável enfim aconteceu. Me odiei ainda mais por ele, mas também fiquei grato por não ter o sangue delas nas minhas mãos.

E, depois de vinte e cinco anos, foi ele quem me deu a ideia de voltar para cumprir a minha promessa. Era dele a caminhonete que eu usei para carregar as tábuas e as ferramentas até a chácara. Era para ele que eu ia voltar quando terminasse minha desajeitada noite como Papai Noel.

* * *

“Pai, é você mesmo?” Clara suspirou e estreitou um pouco mais os olhos.

Soube imediatamente que, se eu falasse alguma coisa, aquela suspensão sonolenta se romperia como uma bolha de sabão. Então, me fingi de boa lembrança e apenas sussurrei dentro da cabeça dela.

Sim, sou eu. Mas dorme, dorme. Eu já estou indo embora.

Com uma clareza que me maltratou mais do que os meus ossos que já se preparavam para a transformação da noite seguinte, lembrei de quando havia estado naquele mesmo ponto, observando pela última vez aquela mesma menina — exatamente a mesma, apenas mais nova. Aparentemente, ela havia descoberto como ainda ser criança aos trinta e tantos.

“Não vai, papai.” Ela bocejou. “Fica, amanhã tem...”

...a ceia dos cachorros, completei, na nossa mente.

O piquenique especial que a gente fazia assim que voltava do habitual fim de ano no litoral. As ceias eram sempre muito caóticas na casa de praia da família da minha mãe, então eu gostava de ter um momento só nosso — e usava o amor pelos cachorros para justificar aquela cafonice de pai. Aparentemente, aquela parte da tradição ainda persistia.

“Isso”, ela murmurou. “Com o Pachá e a Nina e o Bandit”.

Aqueles eram os nomes dos nossos vira-latas na época, e eu duvidava que fossem os nomes dos cachorros que dormiam lá fora no canil. Entendendo que a cabeça dela ainda estava naquele passado doce, compreendi que era preciso ir.

Não posso ficar, pensei. Não amanhã.

“Ah. Tudo bem”, ela disse, e se acomodou no travesseiro. “Boa noite, papai. Eu te amo”.

“Eu te amo também”, sussurrei, arriscando usar minha própria voz para que aquilo soasse mais real — para mim, se não para ela. Pensei em dizer mais alguma coisa, mas

aí reconheci o calendário de papel almaço pendurado ao lado da cama — só os últimos quadradinhos do último ano sem riscar — e saí cambaleando pela porta do quarto.

* * *

Não sei como consegui pular o muro e correr até o terreno onde tinha deixado a caminhonete. Tudo em mim doía, mas não podia ser pego. Logo Clara e a filhinha acordariam e notariam a casinha na árvore — com janelinhas redondas e cortininha instalada por dentro. Talvez ela chamasse a polícia, assustada com a invasão. Talvez o vizinho curioso — que era só uma criança da idade de Clara quando eu parti — contasse sobre o misterioso prestador de serviço que parecia alguém que ele tinha conhecido e ela juntasse as peças. Ela era brilhante, afinal, apesar de um pouquinho distraída.

Enquanto corria, não parava de me passar pela cabeça que talvez estivesse pronta para me receber e ouvir a verdade. Talvez pudesse enfim conhecer a menina, a neta que eu acompanhava à distância e que me parecia tão igual a ela. Talvez eu pudesse explicar tudo certinho e visitá-las apenas uma semana por mês para que não corrêssemos nenhum risco. Provavelmente aquela era uma ideia idiota, eu não estava em condições de pensar. A única coisa que eu sabia era que precisava sair dali.

Abri a cerca do terreno e arranquei com a caminhonete. Me forcei a devorar uma barra inteira de Diamante Negro e liguei o rádio no máximo. Chitãozinho e Xororó cantavam sobre o amor, o que me fez dar uma risada amarga que se misturou a um rosnado. O que importava era que o estímulo excessivo e a glicose me mantivessem consciente apesar da dor. Precisava dirigir até São Paulo, onde me encontraria com ele. Passaríamos o dia nos alimentando, tirando o atraso das novidades e prestando uns serviços para uma amiga. Assim, na noite da transformação, poderíamos pedir abrigo em troca de mais um pedaço das nossas almas.

LEDD
LEDD
LEDD
LEDD
Volume 5
ACOMPANHE UMA SAGA ÉPICA EM ARTON

Escolhidos pelos Conselheiros, os monstros mais terríveis dos filmes de terror assombram esta edição especial do *Gabinete de Saladino*, com fichas para *3D&T*, *M&M* e *TRPG!*

Arte: Ricardo Mango
Texto: Thiago Rosa e Rogerio Saladino

FELIZ HALLOWEEN!

É outubro, e o tempo das bruxas se aproxima. A época do ano em que o nosso plano fica mais próximo do lugar onde vivem criaturas misteriosas, prontas para trazer medo e tortura. Outubro é tempo de Halloween.

Como a data não podia passar em branco, resolvemos fazer uma votação no grupo excl usivo dos Conselheiros da Dragão Brasil. De dez monstros famosos dos filmes de terror e cultura pop, os cinco mais votados foram transformados nesta matéria escrita por Thiago Rosa e pelo nosso mestre no assunto, Rogerio Saladino!

Divirta-se, mas fique de olho nas sombras...

Conde Drácula

O grande senhor de todos os vampiros, o Conde Drácula é uma criatura envolta em muitos mistérios. Em muitas histórias, ele seria um antigo senhor da guerra do século 15, da distinta Ordem do Dragão (Ordu Dracul), que depois de combater os turcos em inúmeras batalhas, voltou dos mortos como uma criatura morta-viva quase imortal, que se alimenta do sangue dos vivos.

No século 19, o sinistro conde mudou-se para Londres, com o intuito de conhecer o mundo e espalhar a praga dos vampiros, mas foi aparentemente derrotado e destruído pelos esforços de um grupo de cavalheiros aconselhados pelo pesquisador e estudioso do oculto, Abraham van Helsing. Mesmo com sua derrota, é certo que o grande conde retorne a sua não-vida mais uma vez. Sua maldição não lhe permite uma morte definitiva.

Drácula é um oponente formidável fisicamente, com sua força e velocidade sobre-humana, garras em suas mãos (que ele pode disfarçar quando quiser), presas terríveis e habilidades sobrenaturais, como escalar superfícies verticais sem esforço algum, se transformar em morcego ou lobo, em névoa ou em poeira. Ele ainda pode dominar mentalmente pessoas apenas com o olhar, ou controlar criaturas inferiores. Alguns relatos dizem que Drácula poderia controlar o clima ao seu bel prazer, mas isso parece, de fato, um exagero. Talvez o poder mais nefasto do conde vampiro é o de transformar suas vítimas em vampiros inferiores, sob o seu controle. Tais crias vampíricas podem, com o tempo, alastrar a praga, acabando com todo uma região em questão de dias.

Felizmente, ele possui fraquezas que podem ser utilizadas para impedir seus planos terríveis. Drácula fica indefeso durante as horas do dia, preso na forma que estiver no momento do alvorecer. Em alguns relatos (possivelmente exagerados também), a luz do sol chega a machucar e causar dor no lorde vampiro. Ele é vulnerável ao fogo e a símbolos sagrados apresentados contra ele por uma pessoa de fé e bom coração. O conde parece não suportar a presença de alho, mas este não lhe faz mal. Uma estaca de madeira cravada em seu coração o imobiliza e reverte sua aparência para a sua idade verdadeira, o que, por muitas vezes confundiu seus inimigos, que acreditaram que o Conde estaria morto. Alguns manuscritos antigos afirmam que uma forma certa de evitar que Drácula ressuscite é decapitá-lo, encher sua boca com alho enterrar sua cabeça e corpo em lugares diferentes. Ninguém ainda conseguiu provar.

3D&T — 28N

Kits: Ancião (Presença dos Anciões, Vontade dos Anciões), Conde (Covil).

F3 (corte), H4, R4, A3, PdF1; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Manipulação, Movimento Especial (escalar, queda lenta, sem rastros), Pontos de Magia Extras x2, Riqueza, Vampiro (Forma de Névoa, Formas Alternativas x2, Imortal, Invulnerabilidade, Fobia).

Desvantagens: Má Fama.

Magias: Comando de Khalmyr, Impulso, Marcha da Coragem, Marionete, Pânico, Paralisia, Silêncio.

M&M — NP 10

For 8, Vig -, Agi 8, Des 8, Lut 8, Int 7, Pro 7, Pre 10.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Atraente, Bem Informado, Bem Relacionado, Contatos, Fascinar (Enganação), Rolamento Defensivo 5, Tontear (Enganação), Zombar.

Perícias: Enganação +20 (10), Furtividade +16 (8), Intimidação +20 (10), Intuição +15 (8), Percepção +15 (8), Persuasão +20 (10).

Ataques: Iniciativa +8, corpo-a-corpo garras +10, dano 10.

Defesas: Resistência +12, Esquiva +10, Fortitude +0 (imune), Aparar +8, Vontade +10.

Poderes:

Garras e Presas (Enfraquecer Vigor 10 (Fortitude), Baseado em Agarrar, Limitado a drenar uma graduação por rodada; Dano 2 Baseado em Força, Preciso). 8 pontos. Olhar Dominador (Aflição 10 (Vontade; Debilitado, Desabilitado, Incapacitado), Distância Aumentada 2 (Percepção), Cumulativo, Sutil). 51 pontos.

Vigor Vampírico (Imortalidade 2 (Limitado: não funciona enquanto tiver uma estaca no coração), Imunidade 30 (efeitos de Fortitude), Proteção 7 (Impenetrável, Limitada: não funciona contra armas sagradas). 37 pontos.

Transformação (Morfar 2 (grupo restrito: lobo ou morcego) e Intangibilidade 2). 20 pontos.

Total: Habilidades 112 + Poderes 116 + Vantagens 14 + Perícias 27 + Defesas 5 = 274.

Tormenta RPG

Morto-vivo 18 (Guerreiro Humano 14), CM; ND 18; Médio, desl. 9m; PV 85; CA 35 (+5 Des, +7 nível, +13 armadura natural); habilidades imunidade a atordoamento, dano de habilidade (apenas Força, Destreza ou Constituição), dano não letal, doença, encantamento, fadiga, paralisia, necromancia, sono e veneno; não precisa respirar, se alimentar ou dormir; visão no escuro; +4 em testes de Vontade contra expulsar/fascinar mortos-vivos, cura acelerada 10, imunidade a eletricidade e frio, redução de dano 15/adamante mágica e resistência a magia +4; Fort +9, Ref +12, Von +8; For 24, Des 20, Con –, Int 16, Sab 12, Car 24.

Ataques: 2 garras +20 corpo-a-corpo, dano 1d6+18, crítico 19-20.

Perícias & Talentos: Atletismo +24, Cavalgar +22, Diplomacia +24, Enganação +24, Iniciativa +30, Furtividade +20, Intimidação +24, Percepção +30. Acerto Crítico Aprimorado (garra), Agarrar Aprimorado, Arma Natural Aprimorada (garras), Armadura Natural Aprimorada x8, Ataque Desarmado Aprimorado, Ataques Múltiplos, Duro de Matar, Especialização em Arma (garra), Especialização em Arma Aprimorada (garra), Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (dominação), Fortitude Maior, Potencializar Habilidade (drenar sangue), Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos.

Alterar Forma: como uma ação padrão, Drácula pode assumir a forma de um morcego ou lobo. Na forma alternativa, ele perde todas suas habilidades especiais. Drácula pode permanecer na forma alternativa até o próximo alvorecer.

Dominação: uma vez por rodada, como uma ação livre, Drácula pode olhar para uma pessoa a até 9m e esmagar sua vontade. A vítima deve fazer um teste de Vontade (CD 26). Se falhar, é afetada pela magia dominar pessoa. Se for bem-sucedida, fica imune a esta habilidade por um dia.

Patas de Aranha: Drácula pode escalar superfícies como se estivesse permanentemente sob efeito da magia patas de aranha.

Drenar Sangue: se Drácula estiver agarrando uma criatura viva, ele pode drenar seu sangue. Isso exige um acerto num ataque desarmado, e causa 1d4 pontos de dano de Constituição. Para cada ponto de dano de Constituição causado, Drácula recupera 5 PV.

Cria: Drácula pode fazer com que uma criatura morta pela habilidade drenar sangue se erga como um vampiro na noite seguinte. Drácula e sua cria devem fazer um teste de Vontade oposto. Se a cria perder, ficará sob o controle de Drácula até que ele a liberte ou seja destruído.

Imortalidade: caso seja reduzido a 0 ou menos PV, Drácula não é destruído. Em vez disso, assume uma forma incorpórea imune a dano e voa para seu caixão, onde recupera 1 PV dentro de uma hora (quando então sua cura acelerada volta a funcionar). Há apenas duas maneiras de destruir Drácula: trespassar seu coração com uma estaca de madeira e decepar sua cabeça enquanto ele estiver em seu caixão, ou através do sol — se exposto à luz solar ele ficará enjoado e, na segunda rodada, será destruído.

Monstro de Frankenstein

O genial médico e cientista Victor Frankenstein tinha como seu objetivo a derrota da morte física e a conquista biológica da vida, em todos seus aspectos. Para isso, reuniu todo o conhecimento referente ao funcionamento do corpo humano, unificando a parte anatômica, química e até mesmo questões relacionadas a física, como um estudo extenso sobre a influência da eletricidade no corpo humano.

Decidido a provar que a morte poderia ser revertida, o jovem doutor Victor montou um corpo humano completo, usando partes de cadáveres que estavam pouco

danificadas pela decomposição. Assim, juntou o que ele considerava "os melhores exemplares", para construir o melhor corpo possível.

De alguma forma, acabou por montar um corpo grande, de aparência monstruosa, talvez pela combinação estranha de cadáveres diferentes, talvez pela decomposição de algumas das partes. De acordo com alguns relatos, o cérebro teria sido a parte mais difícil de se conseguir em bom estado, e, ainda de acordo com relatos, o cérebro usado não estaria em boas condições mesmo assim.

Frankenstein conseguiu dar vida ao seu corpo composto e costurado, seguindo seus estudos misteriosos. Acredita-se que, de fato, processos elétricos e químicos estejam envolvidos, mas não se sabe exatamente quais.

O resultado foi uma criatura, uma pessoa viva e consciente, maior e mais forte que um ser humano normal, muito mais resistente e, mesmo com a aparência assustadora, com suturas e cicatrizes aparentes, com uma capacidade de recuperação e regeneração celular nunca antes vistas. Mentalmente, a criatura inicialmente demonstrou potencial latente, mas aparentemente sem memórias anteriores.

Com o tempo, o Dr. Frankenstein ensinou linguagem, modos e comportamento para a criatura, inclusive a ensinou a ler e a entender conceitos abstratos e filosóficos, pelos quais ela demonstrou um grande interesse.

A criatura era mantida escondida, para que as outras pessoas da vila próxima não se assustassem com sua aparência ou natureza, e para dar tempo ao doutor de preparar sua revelação ao mundo. Mas, mesmo assim, a criatura escapou, para conhecer o mundo ao seu redor. Tal escapada teve consequências terríveis, pois o monstro matou acidentalmente uma criança, o que levou Frankenstein a ter dúvidas a respeito de sua criação.

Depois de outros encontros desastrados com pessoas e com a sociedade, a criatura decidiu que o seu lugar não era com a humanidade, e pediu para seu criador lhe fazer uma companheira, para que lhe seguisse longe do mundo dos homens. Concordando inicialmente, Victor Frankenstein fez uma noiva para seu monstro, mas isso também não deu certo. A noiva recusou a criatura original e o seu criador e fugiu, o que causou a fúria da criatura, que se pôs a perseguir seu criador para matá-lo.

Relatos dizem que Victor Frankenstein fugiu até o Ártico e morreu por conta do clima frio extremo. A última notícia da criatura feita por Frankenstein é que ela foi vista carregando o corpo de seu criador, triste e combalida pela morte de seu "pai".

3D&T 19N

Kit: Monstro (Temeridade, Dilacerar).

F4, H2, R4, A4, PdF0; 20 PVs, 20 PMs.

Vantagens: Arte, Meio-Golem, Regeneração.

Desvantagens: Insano (amnésia), Fúria, Monstruoso.

M&M NP 10

For 10, Vig 10, Agi 2, Des 2, Lut 8, Int 4, Pro 4, Pre 3.

Vantagens: Arma Improvisada, Assustar, Ataque Dominó, Destemido, Duro de Matar, Esforço Extraordinário, Quebrar Aprimorado, Tolerância Maior.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo (desarmado) +10 (2), Enganação +6 (3), Especialidade (arte) +10 (7), Furtividade +7 (5), Intimidação +13 (10), Intuição +6 (3), Investigação +7 (4), Percepção +10 (7), Persuasão +6 (3).

Ataques: Iniciativa +2, corpo-a-corpo desarmado +10, dano 10 ou arma improvisada +8, dano 11.

Defesas: Resistência +12, Esquiva +6, Fortitude +14, Aparar +8, Vontade +6.

Poderes:

Constituição Desumana (Imunidade 10 (suporte vital), Proteção Impenetrável 2, Regeneração 10, Salto 2).

Total: Habilidades 86 + Poderes 26 + Vantagens 8 + Perícias 22 + Defesas 11 = 153.

Tormenta RPG

Construto 11, NM; ND 13; Grande (alto), desl. 9m; PV 220; CA 21 (+6 nível, +2 Des, +3 armadura natural); habilidades redução de dano 5, cura acelerada 20; Fort +11, Ref +8, Von +10; For 21, Des 14, Con 20, Int 18, Sab 18, Car 16.

Ataques: pancada +12 (2d8+10) ou 2 pancadas +8 (2d8+10).

Perícias & Talentos: Atuação +12, Intimidação +12, Percepção +13. Ataques Múltiplos.

Construto Vivo: o monstro de Frankenstein está vivo apesar de ser um construto. Ele tem um valor de Constituição, diferente de outros construtos, mas mantém as imunidades dos construtos.

Frenesi: quando o monstro de Frankenstein entra em combate, existe uma chance cumulativa de 1% por rodada que ele entre em frenesi. Se isso acontecer, o monstro de Frankenstein recebe +4 nas jogadas de ataque e dano, mas atacará a criatura viva mais próxima, até matá-la, independente das ordens de seu criador. Frankenstein pode tentar recuperar o controle falando com persuasão e firmeza, e sendo bem-sucedido em um teste de Carisma (CD 19). O monstro de Frankenstein precisa descansar por 1 minuto para que a chance de frenesi retorne a 0%.

O Lobisomem

Depois da morte de seu irmão, Lawrence "Larry" Talbot voltou para sua cidade natal para se reconciliar com seu pai e tudo estava indo bem, até a noite em que Larry foi atacado e mordido por um lobo enorme. Uma vidente cigana revelou a ele que o lobo na verdade era seu filho Bela, e que agora ele carregava a maldição da licantropia e se tornaria um lobisomem na próxima noite de lua cheia, matando todos que encontrasse em seu caminho.

Talbot inicialmente não acreditou totalmente na cigana. Mas quando, no mês seguinte, depois da primeira noite de lua cheia, acordou com suas roupas rasgadas, sujo de sangue e com vagas lembranças de caçar e matar um ser humano, ele foi tomado pelo desespero.

Nas noites seguintes, Talbot matou novamente, até ser (de acordo com a história) morto pelo seu próprio pai, que descobriu a condição do filho. Rumores dizem que, na verdade, Talbot pai teria deixado seu filho fugir, sem conseguir dar fim à vida amaldiçoada dele.

Outros rumores contam da aparição de uma criatura selvagem e assassina com a mesma descrição do Homem-Lobo em que Talbot se transformava, em lugares bem distantes da vila ancestral de sua família. Algumas teorias dizem que Talbot, por conta da sua maldição, é imortal, e mesmo quando é "morto", revive depois de um certo tempo. A única forma definitiva de destruí-lo, ao que se diz, é abatê-lo com uma bala de prata. Entretanto, relatos contam que podem haver outros procedimentos envolvidos.

Enquanto não encontra uma cura, Talbot perambula pelo mundo, sem se permitir ficar muito tempo em um mesmo local. Existem rumores e boatos de que o pobre Talbot chegou a encontrar e enfrentar outros monstros sobrenaturais, em sua versão licantropa, mas há pouca confirmação a respeito disso.

3D&T 8N

Kit: Monstro (Dilacerar).

F2, H2, R2, A2, PdF1; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Ataque Múltiplo.

Desvantagens: Maldição (licantropia).

Licantropia: Em noites de lua cheia, se transforma

em um monstro sanguinário com +2 em todas as suas Características e Monstruoso. Somente nessa forma pode usar o kit Monstro.

M&M — NP 8

For 4 (8), Vig 2 (6), Agi 3 (8), Des 3, Lut 4, Int 2, Pro 2, Pre 2.

Vantagens: Ação em Movimento, Derrubar Aprimorado, Iniciatica Aprimorada.

Perícias: Atletismo +18 (10), Combate Corpo-a-Corpo (garras) +6 (2), Enganação +8 (6), Furtividade +10 (2), Intimidação +10 (8), Percepção +10 (8).

Ataques: Iniciativa +12, corpo-a-corpo garras +6, dano 10.

Defesas: Resistência +10, Esquiva +8, Fortitude +8, Aparar +6, Vontade +6.

Poderes:

Maldição da Licantropia (Força Aumentada 4, Vigor Aumentado 4, Agilidade Aumentada 5, Proteção Impenetrável 4 (Limitado: não funciona contra prata), Regeneração 10, Sentidos 2: olfato (rastrear) e visão na penumbra).

Total: Habilidades 44 + Poderes 42 + Vantagens 3 + Perícias 18 + Defesas 4 = 111.

Tormenta RPG

Humano, Guerreiro 9, NM; ND 8; Médio, desl. 12m; PV 105; CA 25 (+5 nível, +2 Des, +2 armadura natural, +5 Casca Grossa, +1 Esquiva); habilidades redução de dano 10/prata, faro, visão no escuro; Fort +11, Ref +7, Von +6; For 20, Des 14, Con 20, Int 10, Sab 12, Car 8.

Ataques: 2 garras +13 (1d4+12, 19-20) e mordida +13 (1d6+12, 19-20).

Perícias & Talentos: Atletismo +17, Cavalgar +14, Iniciativa +14, Intimidação +11. Acerto Crítico Aprimorado (garra), Acerto Crítico Aprimorado (mordida), Ataque em Movimento, Ataque Poderoso, Ataques Múltiplos, Casca Grossa, Especialização em Arma (garra), Especialização em Arma (mordida), Esquiva, Foco em Arma (garra), Foco em Arma (mordida), Fortitude Maior, Mobilidade, Reflexos em Combate, Usar Armaduras (leves, médias e pesadas), Usar Armas (simples e marciais), Usar Escudos.

Mudança de Forma: sob a luz da lua cheia, como uma ação completa, o lobisomem assume sua forma híbrida ou de lobo. Se morrer, ele reverte à sua forma humanoide. Nessa forma, ele recebe +4 em Força, +2 na classe de armadura, dois ataques naturais de garra e um ataque natural de mordida. Os bônus já estão inclusos nas estatísticas acima.

Freddy Krueger

Um dos monstros mais criativos do terror moderno, Freddy Krueger é um *serial killer* que mata suas vítimas em seus sonhos. Um tipo de bicho-papão ou história para assustar crianças para muitos, Freddy se mostrou bem real para os jovens de Elm Street, assassinados sadicamente um a um, seus sonhos distorcidos, transformados em pesadelos terríveis.

Ele aparece sempre como um homem usando uma blusa surrada com faixas verdes e vermelhas, um chapéu marrom e a pele do rosto com marcas terríveis de queimaduras. Freddy usa na mão direita sua marca registrada, uma luva com quatro lâminas, uma em cada dedo, seu instrumento de morte.

As histórias sobre sua origem parecem variar de acordo com quem conta, mas alguns elementos são recorrentes e todos os relatos: em vida, Krueger matou inúmeras crianças e quando foi capturado, acabou sendo solto por um detalhe técnico (alguns dizem que o mandato de prisão estava assinado em um lugar errado, outros dizem que o policial que o prendeu não leu seus direitos, o que teria invalidado a captura). Freddy se safou, mas os pais de suas vítimas não aceitaram o ocorrido e resolveram fazer justiça com as próprias mãos, perseguindo-o e ateando fogo no lugar onde estava se escondendo. Alguns anos depois, Freddy voltou como um espírito, uma assombração, um demônio dos sonhos, que inicialmente matou para se vingar, tendo como alvos as crianças daqueles que o assassinatam. Depois, continuou matando, tirando sua força do medo que causava, mantendo sua lenda "viva", propagando a história do monstro que predava os sonhos de jovens e crianças.

Krueger foi dado como morto e derrotado inúmeras vezes, apenas para ressurgir em algum pesadelo ou sonho ruim, continuando sua trilha assassina. Muitas teorias surgiram a seu respeito: de que seria filho de um freira e de "uma centena de maníacos homicidas", de que teria encontrado seu pai biológico (e o matado), de que era, na verdade, uma entidade demoníaca muito mais antiga, que apenas estaria usando a forma de Krueger. Algumas histórias até dizem que ele já foi mandado para o Inferno e voltado.

O que se sabe é que, quando surge a rara ocorrência de alguém morrer durante o sono, Krueger pode estar preparando sua volta ao mundo material... ou apenas se divertindo às custas de alguma vítima incauta.

3D&T — 11N

Kit: Slasher (completo).

F2, H3, R3, A2, PdF0; 15 PVs, 15 PMs.

Vantagens: Crime, Manipulação.

Desvantagens: Insano (fobia: fogo, homicida), Má Fama, Monstruoso.

Magias: Mundo dos Sonhos.

Novo Kit: Slasher

Exigências: Insano (homicida).

Função: baluarte.

Um slasher é um assassino serial que costuma matar suas vítimas de forma indiscriminada, embora possam direcionar seus esforços contra um tipo específico de vítima (por exemplo, desafetos pessoais) antes de começar a atacar aleatoriamente.

Durante a perseguição da vítima, o slasher é implacável e surge em momentos inesperados.

Aparência Assustadora: Embora nem sempre seja fisicamente horrendo, o slasher usa máscaras aterrorizantes, armas sujas de sangue e sua própria postura corporal para causar medo. Quando rola iniciativa, o slasher pode lançar a magia Pânico sem usar uma ação.

Determinar Alvo: Uma vez que o slasher escolha um alvo, ele recebe os benefícios da vantagem Inimigo contra aquele alvo em particular. Um slasher só pode ter um alvo por vez e só pode escolher um novo alvo depois de matar o primeiro.

Implacável: Uma vez por combate, o slasher pode gastar 5 PM para ignorar o dano sofrido por um ataque, depois de determinar sua Força de Defesa.

M&M — NP 8

For 3, Vig 3, Agi 3, Des 4, Lut 4, Int 4, Pro 4, Pre 2.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Assustar, Equipamento I, Iniciativa Aprimorada, Rolamento Defensivo 2.

Perícias: Combate Corpo-a-Corpo (garras) +8 (4), Enganação +10 (8), Furtividade +11 (8), Intimidação +18 (16), Percepção +10 (6).

Ataques: Iniciativa +7, corpo-a-corpo garras +8, dano 6.

Defesas: Resistência +5, Esquiva +6, Fortitude +6, Aparar +7, Vontade +6.

Poderes:

Controle Onírico (Ilusão 8 (Todo os sentidos, Limitado a mentes, Limitado a alvos dormindo), Dano 8 (Distância Aumentada 2 (Percepção), Penetrante, Limitado a alvos dormindo), Teleporte 6 (Acurado, Fácil, Médio: pessoas dormindo).

Total: Habilidades 54 + Poderes 66 + Vantagens 7 + Perícias 21 + Defesas 11 = 159.

Tormenta RPG

Espírito 8, CM; ND 8; Médio, desl. 9m; PV 56; CA 17 (+4 nível, +3 Des); Fort +9, Ref +9, Von +10; For 16, Des 17, Con 16, Int 19, Sab 18, Car 15.

Ataques: garra +12, dano 1d4+3.

Perícias & Talentos: Furtividade +14, Intimidação +12, Percepção +14. Duro de Ferir, Duro de Matar, Foco em Arma (garra), Foco em Habilidade (mundo dos sonhos), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos, Vontade de Ferro.

Mundo dos Sonhos: Freddy pode conjurar a magia mundo dos sonhos sem limite de usos. A diferença é que um alvo morto por Freddy no sonho morre no mundo real. A CD do teste de Vontade para resistir é 20.

Slender Man

Uma criatura que foi percebida apenas recentemente, o Slender Man (ou Slenderman) parece ser um fenômeno dos tempos modernos, o que condiz com a aparência que lhe é atribuída.

Esse monstro furtivo é descrito como sendo um humanóide muito alto, impossivelmente magro, com uma cabeça lisa, cabelo, rosto ou feições distintas. Seus braços seriam compridos, com mãos grandes e dedos igualmente compridos, aparecendo sempre vestido roupas formais, como terno preto e camisa branca (ou cinza). Em alguns casos, seus braços terminam em tentáculos, em outros, tentáculos negros saem de suas costas, quando precisa deles ou quer assustar suas vítimas.

Ninguém sabe a origem do Slender Man, muito menos seus objetivos. Estipula-se que esteja envolvido em vários desaparecimentos de crianças, adolescentes e adultos, sem nenhum padrão aparente. E isso acaba sendo um problema, já que muita gente associa diversos sumiços e desaparecimentos ao Slender Man, mesmo os que não têm relação nenhuma com a criatura e podem ser explicados e solucionados com motivos e explicações mundanas.

Existe muita informação conflitante a respeito dessa bizarra aparição e seus possíveis ataques. Há hipoteses de que seria uma criatura de outro mundo ou realidade, que capturaria espécimes para experimentos. Para outros, ele seria um predador extradimensional, que se alimenta de carne humana e tenta se "disfarçar" da forma mais próxima de um humano que é capaz de conceber. Muitos relatos usam os efeitos que o Slender Men causa ao seu redor (ou nas suas vítimas) como confirmação de que ele seria uma criatura de outra dimensão, e que sua própria presença em nosso plano causaria essas distorções.

O Slender Men geralmente surge em regiões próximas a florestas ou regiões com bastante árvores. Alguns rumores dizem que ele pode usar esse tipo de áreas arborizadas para se teletransportar ou se mover rapidamente. Outros dizem que é apenas porque são lugares em que ele pode se esconder mais facilmente.

Quando está próxima de alguém, a presença da criatura causa náuseas, dores de cabeça, alucinações e tonturas. Um sangramento nasal sem nenhum motivo seria um forte indicativo que ele estaria "marcando" a pessoa como sua vítima. Paranoia (real? imaginária?) também é algo tido como o sintoma de uma vítima marcada pelo Slender Man.

Com o passar dos dias, suas vítimas começam a agir de forma cada vez mais estranha, falando sozinhas e andando sem sentido, normalmente em direção a regiões arborizadas, em horários estranhos. Alguns relatos falam até de crimes e assassinatos que teriam sido cometidos por pessoas influenciadas pelo Slender Man, o que parece contrastar com os métodos mais associados à criatura.

Ainda existem teorias de que o Slender Man seria uma nova versão, uma "atualização" de uma entidade antiga (ou mais de uma), ligada a cultos e deuses ancestrais, que estariam executando um grande plano para trazer divindades malignas antigas de volta ao nosso mundo.

3D&T — 13N

Kits: Monstro (Dilacerar), Slasher (Aparência Assustadora).

F3, H3, R2, A2, PdF0; 10 PVs, 10 PMs.

Vantagens: Invisibilidade, Membros Elásticos, Paralisia, Teleporte.

Desvantagens: Insano (homicida), Monstruoso.

M&M — NP 8

For 6, Vig 6, Agi 5, Des 5, Lut 6, Int 0, Pro 0, Pre 0.

Vantagens: Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Destemido, Duro de Matar, Finta Ágil, Imobilizar Aprimorado.

Perícias: Furtividade +18 (13), Percepção +11 (11).

Ataques: Iniciativa +5, corpo-a-corpo tentáculos +8, dano 8.

Defesas: Resistência +10, Esquiva +6, Fortitude +10, Aparar +6, Vontade +6.

Poderes:

Tentáculos: Alongamento 4 (Limitado: tentáculos), Dano baseado em Força 2, Preciso.

Presença Extradimensional: Aflição 8 (Área (Moldável), Distância 2 (Percepção), resistida por Vontade; prejudicado, atordoado, incapacitado), Proteção 4, Teleporte 6 (Médio: áreas arborizadas), Velocidade 6).

Total: Habilidades 56 + Poderes 55 + Vantagens 6 + Perícias 12 + Defesas 11 = 140.

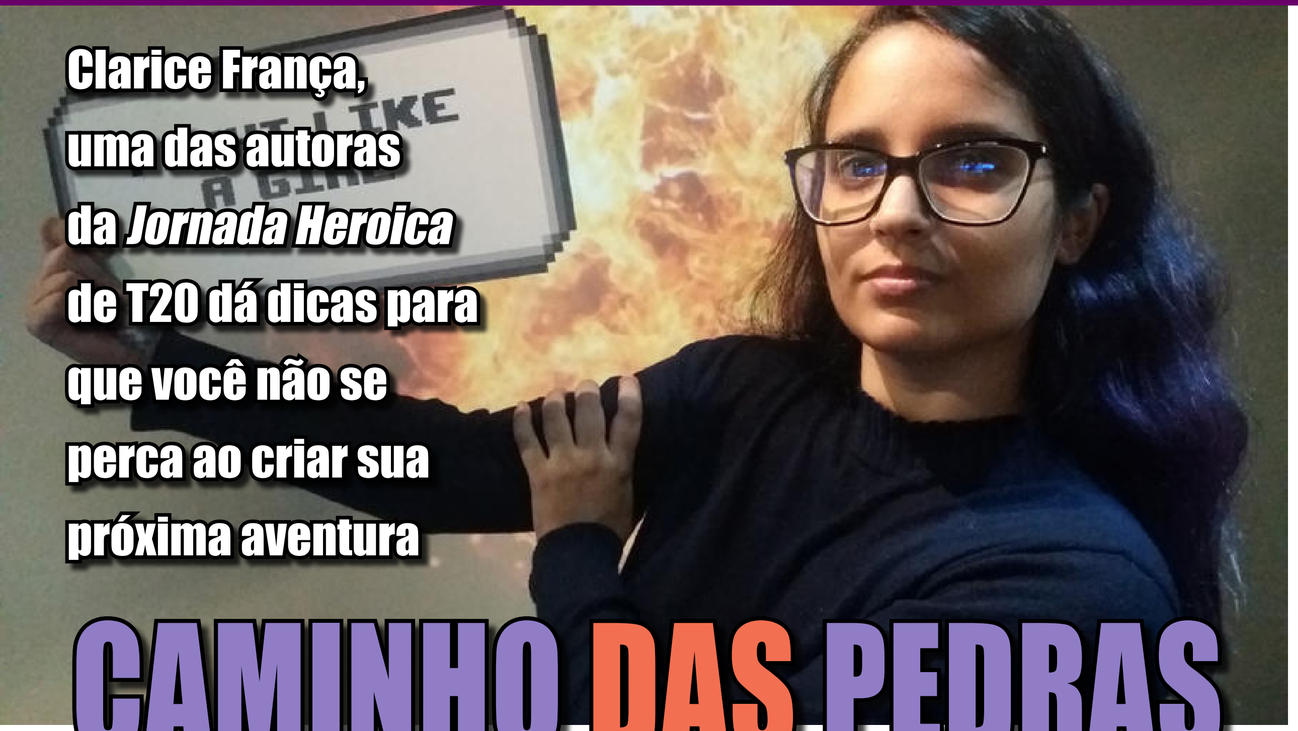
Tormenta RPG

Monstro 8, CM; ND 8; Médio, desl. 18m; PV 96; CA 22 (+4 nível, +5 Des, +3 armadura natural); Fort +12, Ref +11, Von +4; For 22, Des 21, Con 22, Int 10, Sab 10, Car 10.

Ataques: 2 tentáculos +13 (1d8+10, alcance 6m).

Perícias & Talentos: Furtividade +16, Percepção +15. Arma Natural Aprimorada (tentáculo), Ataques Múltiplos, Foco em Arma (tentáculo), Foco em Perícia (Percepção), Fortitude Maior, Reflexos Rápidos.

Presença Extradimensional: criaturas inteligentes que possam ver Slenderman precisar fazer um teste de Vontade (CD 20). Em caso de falha, sofrem 2d6 pontos de dano e ficam abalados. Em caso de sucesso, sofrem apenas metade do dano.



Clarice França, uma das autoras da *Jornada Heroica* de T20 dá dicas para que você não se perca ao criar sua próxima aventura

CAMINHO DAS PEDRAS

Talvez eu não tenha a experiência "comum" de jogadores de *Tormenta*, ou de jogadores de RPG de maneira geral. Apesar de já conhecer o jogo, só comecei a jogar RPG mesmo há poucos anos, depois da faculdade. Mas sempre escrevi, então me pareceu natural quando resolvi que também queria escrever jogos de RPG, não só jogá-los.

Ao contrário do que algumas pessoas podem pensar, escrever para meios diferentes exige sim técnicas e conhecimentos diferentes. O roteiro de audiovisual, por exemplo, não possui o mesmo processo de escrita que um roteiro feito para histórias em quadrinhos. Ter conhecimento em fotografia para audiovisual com certeza me ajudou a escrever histórias em quadrinhos, mas não é a mesma coisa, e entender isso é muito importante para desenvolver uma boa narrativa em diferentes meios.

Quando recebi a proposta de escrever uma das aventuras da *Jornada Heroica* de *Tormenta20*, além de ficar muito feliz soube que precisaria começar todo um processo de pesquisar formatos de aventuras, técnicas de escrita para RPG etc. Na época, nunca tinha escrito uma aventura de RPG, apenas planejado sessões para mesas curtas — mas não é a mesma coisa, principalmente quando pensamos em alcance.

Desde então, tive a oportunidade de escrever um suplemento para *Bárbaros da Lemúria* e, mexendo com o cenário de *Tormenta20*, consegui aprender algumas coisas sobre o processo de criação para aventuras de RPG.

Cada escritor tem seu próprio método, então pode ser que algo que funcione para mim não funcione para outras pessoas, mas dicas nunca são demais e não custa tentar técnicas diferentes. Principalmente quando estamos empacados naquela parte infeliz da aventura em que nada parece fazer sentido.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Começo, meio e fim

Ninguém precisa começar a escrever uma aventura de RPG sabendo tudo o que os jogadores terão que enfrentar. A verdade é que você só vai saber de tudo, muito provavelmente, quando a aventura estiver pronta e revisada. Mas ter uma noção de onde os jogadores vão começar e onde podem terminar é uma boa maneira de ir traçando um esqueleto da aventura.

Os pontos principais serão o foco dos personagens, os elementos mais importantes. Sabemos bem que RPG é uma narrativa compartilhada, e toda mesa tem um jogador que faz exatamente aquilo que ninguém imaginou, mas mesmo assim certos elementos precisam servir como pilares da jornada. Por exemplo, se um grupo vai caçar um demônio, seus integrantes podem até negociar com o inimigo e se tornarem os vilões da aventura, ao contrário do que o mestre teria imaginado, mas a figura do demônio sempre vai existir, vivo ou morto.

Uma vez que esses elementos principais estão estabelecidos, é mais fácil visualizar como podem se ramificar dentro da aventura. Se sei que os aventureiros precisam encontrar uma árvore com frutos mágicos, tenho que criar o caminho dos jogadores até essa tal árvore. Agora, se não sei para onde eles vão, posso acabar criando elementos que, no final das contas, talvez não façam tanto sentido e tornem o trabalho de revisão muito mais cansativo.

Conheça o cenário

Ninguém precisa saber todas as vírgulas de um universo ficcional (como gosto de fazer com ***Dragon Age***), mas é importante saber e conhecer os principais aspectos do cenário em que a aventura vai se passar. Quando comecei a escrever para *Tormenta20*, sabia que precisava conhecer mais sobre Arton, as raças que entrariam no novo livro, as classes e os monstros e como as aventuras anteriores funcionaram. Estou longe de conhecer todos os detalhes do universo de *Tormenta*, mas a questão é saber o suficiente para conseguir criar algo que possa acontecer no RPG.

O primeiro aspecto importante de se conhecer, e provavelmente o mais fácil, é o gênero. Estamos falando de uma fantasia medieval ou de um mundo cyberpunk? O RPG se passa em um ambiente de fantasia urbana com monstros ou é um cenário de ficção científica focado em combates com naves espaciais? Então está certo, estamos falando de piratas, mas são piratas que navegam no mar ou piratas do espaço? Sem saber isso, podemos criar algo que é completamente impossível no universo em questão.

Em seguida, é preciso afunilar a pesquisa. Sabemos que estamos lidando com um cenário de fantasia. Mas ele segue um estilo *Game of Thrones*, em que só existem humanos e a magia não é tão comum, ou é *Tormenta*, em que temos elfos, goblins, minotauros etc? Sem contar que em Arton é muito mais fácil encontrar pessoas que praticam magia do que em Westeros. Não dá para falar de uma invasão de goblinóides em *Game of Thrones*, mas em outros cenários de fantasia isso é completamente possível.

Da mesma forma que para construir uma narrativa em um romance é importante definir as regras do universo, no RPG é preciso conhecer o que as pessoas antes de você fizeram (ou checar suas próprias regras, caso o cenário já seja seu). Isso fará que a aventura fique coerente e não cause estranhamento nos jogadores.

Defina o tom

Isso também pode acabar sendo definido à medida que você for conhecendo e entendendo o universo no qual a aventura vai se passar. Qual é o tom da aventura que você vai escrever? Vai ser algo mais leve, engraçado e com alívios cômicos? Vai ser mais pesado, com temáticas mais delicadas e momentos tensos? Vai ser algo que envolva mais mistérios, enigmas e descobertas?

Há também como misturar mais de um tom em uma aventura, ainda mais se ela for longa. Pode ser uma narrativa com muitos mistérios, todos eles relacionados a assuntos pesados e tensos, até mesmo indo para um lado mais do terror. Também dá para fazer uma investigação cheia de combates e desafios, com um dos objetivos sendo leve e engraçado para os jogadores.

Alguns sistemas, mais focados em um tipo de clima e aventuras específicas, acabam não dando tanta margem para variar o tom. Como é o caso do *Tormenta20*, porém, há cenários com espaço para vários tons, então é sempre interessante focar nisso antes de começar a estabelecer que acontecimentos e inimigos os jogadores irão encontrar.

Não abrace o universo inteiro

Sei que, em jogos de RPG com cenários grandes, existem muitos elementos que queremos aproveitar. Enquanto estamos fazendo a pesquisa, deparamos com inúmeras possibilidades de aventuras, elementos que podem ser usados e

problemas que podemos apresentar para os jogadores. A vontade de aproveitar o máximo deles é muito grande, mas as chances são de que você não terá tempo nem espaço para abordar todos eles, a menos que estejamos falando de uma aventura muito grande.

Portanto, é importante ter foco. Escolha alguns elementos e temas que você quer muito trabalhar e use-os como o foco principal. Se der para adicionar outras coisas depois, tudo bem, mas essa não será a prioridade. Focando em aspectos específicos, a aventura fará mais sentido.

Quando falamos de construção de histórias de maneira geral, é inevitável a discussão sobre a quantidade de elementos e temas em uma narrativa. Algo que tenta abraçar tudo geralmente fica bagunçado e acaba dizendo pouca coisa. Não que sua aventura precise transmitir grandes filosofias para o jogador, mas, se você está trabalhando uma aventura que lida com temas élficos, por exemplo, não tem muito por que gastar tanto tempo focando nos qareen (a menos que exista um ponto específico que ligue esses dois assuntos).

Isso também não quer dizer que uma aventura élfica só possa falar de elfos. Escrevendo minha aventura para *Tormenta20*, eu tinha um resumo do que precisava acontecer, mas trouxe outros elementos que achei que podiam combinar com a aventura e, de uma forma ou de outra, conversassem até tematicamente com a Jornada Heroica como um todo.

Escreva algo que você jogaria

Quem já escreve vai se relacionar com esse tópico. Todo escritor iniciante já ouviu o conselho: "Escreva algo que você gostaria de ler". Por mais batida que seja, é uma dica que funciona. É óbvio que a aventura que você está escrevendo não pode agradar *só* a você, porque mais gente vai consumi-la. Mas quando você trabalha com temas que lhe agradam, é mais fácil construir a narrativa, sem contar que agradar a si mesmo é o primeiro passo para agradar outra pessoa, porque existem jogadores que são como você.

Pode ser que, ao sentar para escrever, você já tenha alguns pontos pré-planejados e necessários que podem não ser exatamente os elementos que você escolheria. Mesmo assim, ainda há formas de deixar a aventura com a sua "cara". Independente dos inimigos que os jogadores encontrarão, é possível conduzir a narrativa para tipos específicos de aventuras. Algumas são mais baseadas em porrada, outras podem envolver mais furtividade ou até diplomacia. Dá para você ir adaptando a aventura para o estilo que lhe agrada mais.

Por exemplo, eu, como boa fã de *Dragon Age*, gosto muito de aventuras que envolvam escolhas que nem sempre são as mais agradáveis de se fazer, que trazem a questão das ações e consequências. Jogar RPG sempre envolve fazer inúmeras escolhas, mas nem sempre sentimos as consequências além de enfrentar algum tipo de dano físico.

Quando estou escrevendo uma aventura, independente do tema, sempre tento trazer esses elementos na narrativa, porque geralmente são meus momentos favoritos de uma mesa de RPG.

Jogadores são imprevisíveis

Escrever uma aventura é muito diferente de escrever um romance ou uma obra audiovisual. O grande diferencial do RPG de mesa é a interação dos jogadores com a história, como as escolhas do grupo moldam o que está acontecendo, podendo levar a narrativa para um lugar que ninguém tinha imaginado. Mesmo os jogos eletrônicos de RPG, que dão muito espaço para escolhas, nunca serão tão abertos e com tantas possibilidades quanto um RPG de mesa.

Isso quer dizer que o jogador pode fazer o que quiser. Tudo bem que podem existir rotas completamente absurdas que o mestre terá que impedir, mas existem possibilidades nas quais talvez o mestre apenas não tenha pensado antes, mas que são escolhas completamente plausíveis para o personagem. Por causa disso, é complicado usar elementos que "dependam" dos jogadores para funcionar.

Por exemplo, se existe um NPC que precisa sobreviver para que a história avance, é importante impedir situações em que ele morra. Agora, se você colocar esse personagem em uma situação em que os jogadores escolhem se ele vive ou não, existe 50% de chance de que esse NPC não sobreviva. Se a história precisa exclusivamente dele para avançar, sua aventura pode travar aí. Portanto, quando você for ramificar as possibilidades narrativas de um ponto específico, é importante que nenhum deles trave a aventura completamente.

Isso é diferente de "final ruim", digamos assim. Se a morte do NPC fizer com que os jogadores não tenham acesso a um tesouro muito bom, porém que não é obrigatório para a aventura, aí é outra coisa. As escolhas dos jogadores os levarão a perder uma possível vantagem, mas não é algo que impediria a aventura de avançar. É aconselhável que os pontos essenciais que fazem a aventura avançar sejam os menos mutáveis possíveis.

ENCONTRO ALEATÓRIO

Um jogo, acima de tudo!

Por mais ideias mirabolantes que tenhamos, não podemos esquecer que uma aventura é apenas uma história com alguns pontos preestabelecidos para que os jogadores interpretem todas as situações apresentadase da maneira que acharem melhor. Lembre-se de que os jogadores vão explorar a aventura que você criou, então não faça algo muito linear que acabe podando muito a interação com o universo em seu redor.

Também é importante que a aventura seja dinâmica. Ser dinâmico não significa que precisa ter combate o tempo todo, cada um com um monstro diferente e armadilhas sempre muito mirabolantes. Quando digo que a aventura precisa ser dinâmica, significa que é preciso um bom ritmo de coisas acontecendo, sejam elas combates, enigmas ou algum diálogo com um NPC. Da mesma forma que não dá para bombardear o jogador de combates sem propósito, também não é possível deixá-lo explorando uma área que não tenha nada para fazer.

A aventura deve ser divertida. Independente do tipo de história que esteja sendo contada, ela foi feita para entreter. Sempre pense em criar algo que deixará as pessoas com vontade de saber o que vai acontecer depois de cada cena.

Conheça outras aventuras

É importante ler bastante para ter repertório em sua escrita, é importante consumir histórias em quadrinhos para desenvolver um roteiro… A regra continua servindo dentro do RPG: para você saber mais sobre como escrever aventuras e como desenvolver melhor suas ideias, é interessante consumir outras aventuras escritas por outras pessoas, seja jogando ou lendo sobre o tema.

Às vezes, só com a experiência de conhecer outras aventuras conseguimos dizer se algo vai funcionar ou não, sem contar que isso deixará o escritor cada vez mais experiente em criar e balancear os desafios. E não precisa ser uma aventura dentro do sistema no qual você está criando.

Para escrever a aventura de *Tormenta20*, obviamente fui atrás dos outros materiais de *Tormenta*, mas também li aventuras de sistemas tanto de fantasia medieval como de outros gêneros. Quanto mais criamos dentro de um RPG, mais experiência teremos para escrever aventuras mais sólidas e bem amarradas.

Mas tudo bem se você está começando agora e ainda não conhece muito sobre o assunto: pesquise, estude e, no fim das contas, busquer tornar a aventura o mais divertida possível. Inclusive para você!

CLARICE FRANÇA

A Estalagem

Esta mini-aventura está disponível para uso em RPGs de fantasia medieval, como *Tormenta RPG* e outros sistemas que comportem o gênero. É uma história simplificada, sem regras, para ser expandida e adaptada conforme as necessidades do seu grupo. *A Estalagem* pode ser jogada como aventura avulsa ou como parte de uma campanha.

Um começo familiar

Sim, os personagens estão mais uma vez numa estalagem de beira de estrada. Este pode ser o começo de uma nova aventura ou campanha — apenas presuma que os personagens são um grupo de aventureiros, se conhecem e já andam juntos. Ou talvez seja apenas mais uma aventura episódica, que começa após o fim da aventura anterior, enquanto os personagens descansam. Podem estar em sua taverna ou estalagem favorita — o que é legal, porque você pode usar personagens que já conheciam como clientes costumeiros — mas vamos presumir que esta é mesmo uma estalagem na beira da estrada, chamada *O Javali Decapitado* e que o grupo a está visitando pela primeira vez enquanto viaja. Primeiro estabeleça o clima do lugar. Peça para cada jogador descrever o que seu personagem faz durante o descanso. Bebe no balcão? Qual tipo de bebida? O mago está no quarto tentando memorizar magias? Como regra geral, é legal convidar os jogadores a definir um pouco das características dos personagens — e a descrevê-los, caso ainda não o tenham feito. Enquanto estão na estalagem, outros personagens tentam interagir com eles.

A estalajadeira

O nome da estalajadeira é Vikabelli Moonspell, uma meio-elfa que além da estalagem propriamente dita — os quartos do segundo andar — também administra um refeitório com um pequeno balcão de bebidas no primeiro andar. É alta, de porte atlético, possui uma cicatriz no rosto e tem mania por limpeza. Está sempre limpando canecas. Obsessivamente. Além disso, tem um problema de memória, e, às vezes, dificuldade em lembrar seu próprio nome. Estes transtornos mentais se devem ao fato dela ser uma ex-mercenária veterana. Vikabelli é desconfiada — principalmente com homens. Tem um machado de guerra, que mantém atrás do balcão para defesa própria, e é a primeira coisa que mostra a todos os aventureiros que chegam a sua estalagem.

Exceto pelo fato de não usar armadura, você pode usar as mesmas estatísticas que um soldado comum para ela.

O bardo

Kaius Kann é um bardo anão e poeta local (e amante ocasional de Vikabelli). Tem para si um pequeno palco nos fundos do refeitório, onde fica sua harpa. É simpático, expansivo, de barba bem aparada e está sempre bêbado. Tentará convencer os personagens a pagarem por uma música, ou ainda, que o contratem para escrever uma balada sobre feitos pregressos!

O "velho louco"

Tomas Serpe, ou o "velho Tom", é um cliente local. Baixo, magro, calvo e de fala exaltada e estridente. É idoso, na casa dos sessenta anos. Desafia um dos personagens para um jogo de damas e, durante o jogo, tentará vender um mapa do tesouro. O mapa é falso — pura invenção e delírio! Testes de conhecimentos apropriados revelam esta informação.

O bando dos brilhantes

Soldados chegam a estalagem interrompendo o que quer que o grupo esteja fazendo. Escolha um momento dramático, ou simplesmente faça eles aparecerem. São o "bando dos brilhantes" – homens que trabalham para Jansen Denardi, um lorde da região. Usam máscaras teatrais e uniforme preto padronizado, com seu brasão: um escudo quebrado. Por cima dele, todos seu equipamento é díspar e desalinhado — um tem uma meia-armadura reluzente, outro uma armadura completa, um florete flamejante, anéis que brilham com energia, uma bandoleira com frascos de poção, etc... Qualquer conjurador pode perceber, com os testes certos, que seu equipamento é mágico. A função dos brilhantes é manter aventureiros e "arruaceiros" fora das terras do seu lorde, mas muitas vezes eles extrapolam sua jurisdição e atuam também nas estradas, bosques e vilarejos na fronteira do feudo. O equipamento que carregam foi apreendido de aventureiros que emboscaram na saída de masmorras ou que encontraram dormindo. Seu líder — um homem forte e turrão conhecido como "O Jóia" — aborda os personagens e dará um ultimato: devem entregar todos os pertences e dinheiro (inclusive suas roupas!) e deixar a região. Caso contrário, serão presos por "atividade heroica ilegal".

Para as estatísticas do bando dos brilhantes, use fichas de soldados ou guardas normais — que constituam um desafio adequado ao grupo — mas dê a eles bons equipamentos, pelo menos uma poção de cura para cada, e alguns itens mágicos. Há pelo menos dois soldados para cada jogador. E isto é apenas *um* grupo de soldados. Há ainda mais dois grupos, com a mesma quantidade de soldados, esperando fora da estalagem. Caso o primeiro grupo seja enfrentado e derrotado, o resto do bando montará um cerco e posicionará arqueiros mirando portas e janelas. Se um dia inteiro se passar, recebem reforços de um terceiro grupo!

O cerco

Como o grupo resolve a situação, fica a critério dos jogadores. O bando dos brilhantes é ruim para os negócios de Vikabelli e ela lutará ao lado dos personagens. Kaius Kann ajudará o grupo em combate com sua "música de bardo", mas sempre insistirá numa "solução diplomática" e não hesitará em trair o grupo e Vikabelli, se precisar fazer isso e tiver uma oportunidade para tal.

Tomas apenas ficará resmungando, culpando todos pela situação, e dará um redutor de moral em testes (a critério do Mestre), que se mantém, até o fim do cerco, a menos que o acalmem. Matar o idoso, afinal, não alivia a tensão nem cancela a penalidade — apenas deixa o clima mais pesado.

DAVIDE DI BENEDETTO

com agradecimentos especiais a RAFAEL DEI SVALDI

PEQUENAS AVENTURAS

CHEFE DE FASE

Ele é o soldado dos soldados, o herói de ação definitivo! O exército de um homem só! Ele é...

RAMBO

John J. Rambo é um dos maiores ícones do cinema de ação, talvez a expressão máxima do herói brucutu que atira antes de perguntar.

Foi criado para o livro *First Blood*, de **David Morell**, publicado em 1972, e adaptado para o cinema como Rambo – Programado para Matar dez anos depois, em um dos papéis mais famosos de **Sylvester Stallone** em que ele não vence a Guerra Fria em uma luta de boxe.

No livro e neste primeiro filme, Rambo é um veterano dos Boinas Verdes que lutou na Guerra do Vietnã. De volta ao seu país de origem, traumatizado com as experiências do que viveu e rejeitado por uma sociedade que o considera perigoso, se envolve em problemas em uma cidadezinha no interior dos Estados Unidos, com fins trágicos.

O que era um drama carregado de comentário social a respeito do tratamento dado a veteranos do Vietnã mudou completamente de tom já no segundo filme. *Rambo 2*, de 1985, consolidou John Rambo como o herói de ação definitivo, um soldado com treinamento de elite que parte para o meio de áreas de conflito sem se preocupar com implicações políticas, realizando o resgate de prisioneiros que todos já consideravam perdidos. É a caracterização do personagem que persistiu em todas as sequências no cinema desde então, incluindo *Rambo 3* (1988), *Rambo* (2008) e o mais recente, *Rambo – Até o Fim* (2019).

Rambo possui uma personalidade reservada, do tipo que age antes de falar. Preferia levar uma vida tranquila, deixando para trás a memória e os traumas da guerra; por isso, geralmente reluta em aceitar uma nova missão. Mas seu senso de heroísmo sempre aflora, em especial quando chamado ao resgate de alguém próximo ou com o qual crie alguma empatia.

Rambo em campanha

Há várias formas de colocar Rambo nos seus jogos. Na maioria dos filmes ele começa a história em alguma comunidade isolada, tentando ganhar a vida de forma simples e esquecer dos traumas passados, até que alguém pede sua ajuda, fazendo-o enfrentar novamente o terror da guerra e seus velhos fantasmas.

Seguindo esta premissa, os jogadores podem pedir ajuda a Rambo para enfrentar um inimigo poderoso, como o chefe de um cartel de drogas ou um general renegado, provavelmente em uma missão de resgate de prisioneiros de guerra, membros de uma missão humanitária, ou outro grupo de NPCs. Se não os responsáveis diretos pela sua convocação, podem ser um grupo de soldados ou mercenários com a mesma missão, ao qual ele se reúne durante uma aventura.

Outra possibilidade é resgatar a sua persona original, e colocar Rambo *contra* o grupo dos jogadores. Viajando pelo país, ele começa a atrair suspeitas e causar problemas com a sua dificuldade em lidar com as memórias e o trauma da guerra. Em um conflito com policiais, torna-se foragido — e o grupo dos jogadores deve encontrá-lo e prendê-lo antes que tragédias maiores aconteçam.

Por fim, Rambo também poderia ser o líder de um esquadrão de personagens com habilidades especiais. Um mecânico e ex-piloto de corridas, uma espiã especialista em disfarces, um astro do futebol americano, um chefe de uma tribo nativo-americana, mesmo um honrado ninja; juntos eles enfrentam um perigoso grupo terrorista internacional, equipados com tecnologia militar de ponta e o seu ardor na defesa da liberdade e o modo de vida americ...

Hum, não, pensando bem, esqueça esse último parágrafo.

John J. Rambo

3D&T **34N**

F3 (4) (corte) H5 R6 A3 PdF5 (perfuração); 54 PVs 30 PMs.

Kit: Veterano (completo; veja na próxima página)

Vantagens: Invisibilidade, Máquinas, Técnica de Luta (Ataque Violento, Rajada), Tiro Carregável, Tiro Múltiplo, Sobrevivência, Vigoroso.

Desvantagens: Código de Honra dos Heróis, Fúria, Insano: PTSD.

Itens especiais: faca de sobrevivência (F+1).

3D&T: Novas Regras

Nova desvantagem: Insano: PTSD (-2 pontos)

Você já viu mais do que gostaria das agruras da guerra, e sofre com a síndrome de estresse pós-traumático. Sempre que que entrar em um combate ou outra cena de ação, o jogador deve rolar 1d: um resultado 4, 5 ou 6 significa que as lembranças do passado passam a atormentá-lo, causando um redutor de -1 em todas as suas características.

Novo kit: Veterano

Exigências: H2, R2, Sobrevivência

Função: tanque.

O veterano já teve a sua dose de conflitos. Talvez preferisse ter uma vida tranquila, deixando para trás os fantasmas da guerra, mas sempre há algo que o faz pegar novamente em armas e partir para uma nova batalha.

Brucutu. Você possui 2 PVs a mais por ponto de Resistência – por exemplo, com R3, teria 21 PVs, no lugar de 15.

Exército de um homem só. O veterano causa destruição como se fosse um exército inteiro! Quando enfrenta um oponente de uma escala de poder superior, você pode gastar 2 PMs para ignorar a diferença de escalas em um ataque ou defesa.

Rito de combate. Usando uma ação completa, você pode realizar um ritual pessoal, como amarrar uma faixa vermelha na cabeça, recitar uma prece de combate, limpar e apontar uma arma, ou outro que você inventar, e entrar em um estado de concentração e foco absolutos. Até o fim de um combate ou cena, você terá +1 em todas as características. Você precisa descansar pelo menos oito horas antes de usar esta habilidade novamente.

Sombra da morte. Sempre que pega um oponente surpreso, qualquer ataque que realize tem a chance de crítico aumentada em 1.

M&M — NP 9

For 5, Vig 7, Agi 5, Des 5, Lut 9, Int 0, Pro 5, Pre 0.

Vantagens: Ação em Movimento, Agarrar Aprimorado, Agarrar Rápido, Ambiente Favorito (floresta), Assustar, Ataque à Distância 4, Ataque Acurado, Ataque Defensivo, Ataque Dominó 2, Ataque Poderoso, Ataque Preciso 4, Avaliação, Derrubar Aprimorado, Desarmar Aprimorado, Destemido, Duro de Matar, Equipamento 18, Esconder-se à Plena Vista, Esforço Extraordinário, Esquiva Fabulosa, Estrangular, Imobilizar Aprimorado, Iniciativa Aprimorada 2, Maestria em Perícia (Furtividade, Intimidação), Mira Aprimorada, Rastrear, Rolamento Defensivo 2, Saque Rápido, Tolerância Maior, Tontear (Intimidação).

Perícias: Acrobacia +10 (5), Atletismo +15 (10), Combate Corpo-a-corpo (faca) +12 (3), Enganação +6 (6), Furtividade +19 (14), Intimidação +19 (19), Intuição +15 (10), Percepção +15 (10), Tecnologia +5 (5), Tratamento +5 (5), Veículos +10 (5)..

Ataques: Iniciativa +13; corpo-a-corpo desarmado +9, dano 5; corpo-a-corpo faca +12, dano 6 (crítico 19-20); à distância arco +13, dano 3; à distância fuzil de assalto +13, dano 5 (multiataque); à distância fuzil de precisão +13, dano 5 (crítico 19-20); à distância pistola pesada +13, dano 4.

Defesas: Resistência +9, Esquiva +7, Fortitude +11, Aparar +9, Vontade +9.

Equipamento: faca, arco e flecha, fuzil de assalto, fuzil de precisão, pistola pesada, granada de fragmentação (dano 5, CD 15), explosivo plástico (dano 10, CD 20).

Total: Habilidades 72 + Vantagens 57 + Perícias 46 + Defesas 10 = 185.

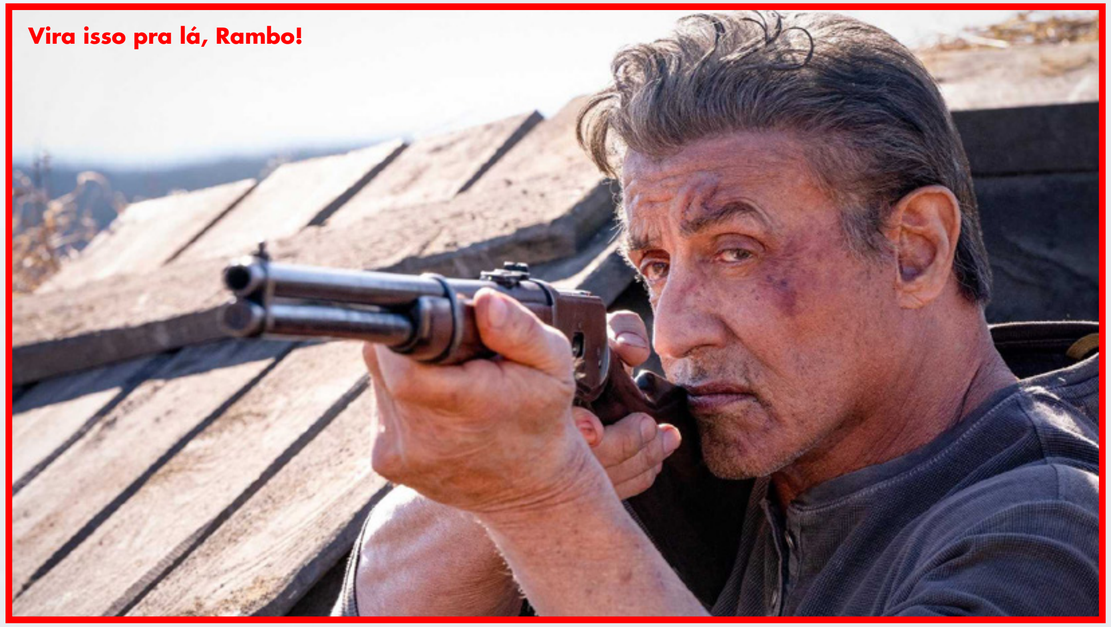
Savage Worlds (Carta Selvagem Veterano)

Atributos: Agilidade d10, Astúcia d4, Espírito d10, Força d10, Vigor d12.

Perícias: Arremessar d8, Arrombar d6, Atirar d12, Consertar d6, Curar d6, Dirigir d8, Escalar d8, Furtividade d12, Intimidar d12, Lutar d12, Nadar d8, Navegar d8, Perceber d10, Pilotar d8, Rastrear d8, Sobrevivência d8.

Carisma -2, **Movimentação** 6, **Aparar** 8, **Resistência** 9.

Vira isso pra lá, Rambo!



Complicações: Desagradável, Heroico, Leal.

Vantagens: Atacar Primeiro, Atirador, Brigão, Contra-Ataque, Duro de Matar, Furioso, Impiedoso, Lutador Improvisador, Muito Duro de Matar, Musculoso, Prontidão, Pugilista, Rápido, Reflexos de Combate, Rock and Roll!, Saque Rápido, Tiro Mortal.

Equipamento: faca de sobrevivência (For +d4), arco (alcance 12/24/48, dano 2d6, CdT 1), Desert Eagle (alcance 15/30/60, dano 2d8, CdT 1, Tiros 7, PA 2, SA), M-16 (alcance 24/48/96, dano 2d8, CdT 3, tiros 20/30, PA 2, Auto, R3B), granada MK67 Pineapple (dist 5/10/20, dano 3d6).

Karyu Densetsu

Conceito: Soldado Traumatizado.

Aura: 2. **Trunfos:** Arsenal, Incansável.

Atributos: Agilidade 4, Força 5, Razão 1, Instinto 4, Presença 2, Vontade 3.

Ocupações: Atleta 3, Trapaceiro 3 (Furtividade), Vigilante 3 (Prontidão).

Atributos Derivados: Barra de Vigor 10, Limiar de Canalização 4, Limiar de Defesa 10, Limiar de Proteção 6.

Estilo de Luta: Agarrão 1, Bloqueio 1, Combo 0, Evasão 0, Golpe 1, Projétil 3.

Técnicas: Abre Alas, Bloqueio Agressivo, Excelência Verdadeira, Imobilização, Prontidão Perpétua, Último Tiro.

Equipamento: faca de sobrevivência (Preciso), pistola pesada (Projétil), fuzil de assalto (Projétil, Letal).

THIAGO ROSA

Ilustrações: André Vazzios

OH, NÃO! KOBOLDS!

Eu, Vladislav Tpsish, tenho reparado que apesar de serem massacrados por aventureiros, monstros e intermináveis guerras contra goblins, a pequena e desprezada raça de criaturas conhecida como kobolds tem aumentado consideravelmente sua população nos últimos tempos. Não apenas isso, mas também demonstrado um avanço assustador.

Minha teoria é que eles não são estúpidos como se acreditava há até pouco tempo. Apenas nos enganam para que nós pensemos assim, tornando seus planos mais fáceis. Alguns deles estão até mesmo se arriscando na perigosa carreira de aventureiro, o que é de se espantar, pois são tradicionalmente considerados criaturas covardes.

Heróis em campanha podem, de repente, ganhar um novo membro em seu grupo — um kobold, para sua surpresa. Ou pior, um grupo deles...

Senta! Rola! Finge de Morto!

"Por onde passa um rato passam dois kenders e também três kobolds. Aliás, o que é um kender?"

— Katabrok, o Bárbaro

Os kobolds são os menores entre os assim chamados goblinoides (orcs, goblins, ogres...), medindo menos de um metro e pesando entre trinta e quarenta quilos (um kobold com quarenta e um quilos é considerado obeso).

Em linhas gerais, essas criaturinhas parecem pequenos humanoides com cabeça de cachorro e rabo de rato, de braços longos e magros, sempre metidos em trapos malcheirosos que eles insistem em chamar de roupas. Dentro de uma mesma tribo e de um mesmo clã, todos são muito parecidos, para não dizer idênticos. Indivíduos se reconhecem através do cheiro (cada kobold tem um cheiro próprio), sendo assim praticamente impossível para qualquer criatura que não seja um kobold diferenciar um indivíduo do outro.

O formato do crânio, a coloração da pelagem, comprimento e espessura da cauda e outras características variam entre os kobolds, conforme a linhagem. Um amigo meu, criador de cães de caça, notou que muito do comportamento e aparência dos kobolds lembra os cães, o que pode indicar um tipo de parentesco distante. Bem distante.

Isso explicaria também os diversos tipos de kobolds, que podem ser associados com raças diferentes de cães; a grande maioria tem a aparência de simples vira-latas, mas já foram vistos "kobolds-buldogues", "kobolds-perdigueiros" e "kobolds-pastores". Cada clã tem uma cara típica, que serve para mostrar quais indivíduos pertencem ao clã, cujo nome — se devidamente traduzido — exalta alguma característica em especial. Alguns exemplos são "Clã-das-Orelhas-em-Pé", "Guerreiros-do-Focinho-Gelado" e "Tribos-Daqueles-com-os-Dentes-de-Baixo-Amarelos-e-Para-Fora-da-Boca-Torta" (aproximadamente).

Organização Tribal

"Sei tudo sobre kobolds: como matá-los e como mantê-los longe da minha comida."

— Katabrok, o Experiente

Uma nação é dividida em clãs. O clã é dividido em tribos.

As tribos são organizadas como grandes famílias, onde os mais jovens obedecem aos mais velhos, por serem esses mais fortes e mais espertos. As fêmeas têm como função cuidar do estoque de comida e dos filhotes pequenos da tribo, que são criados todos juntos desde que saem dos ovos (sim, por incrível que possa parecer, kobolds põe ovos).

Ao chegar à adolescência, os jovens kobolds são treinados para usar armas, guerrear e utilizar as complicadas táticas de combate de seu povo. Se algum entre eles demonstra inteligência acima da média, o xamã da tribo toma-o como aprendiz.

Em casos raríssimos, um indivíduo bem acima da média — considerado pelos outros como herói — resolve se aventurar para conseguir fama, fortuna e talvez até mesmo fundar sua própria tribo ou clã. Para isso ele deve conseguir muita fama entre seus "parentes", atraindo seguidores.

É fácil ver um kobold sendo seguido por vários outros — difícil é saber quem segue quem; além de serem todos iguais, nem sempre o líder toma a dianteira. Ele envia seus seguidores na frente. Talvez seja uma avançada técnica de despistamento.

Esperteza escondida

"Se eu não consegui aprender a ler, porque um kobold conseguiria?"

— Katabrok, o Erudito

Muitas pessoas simplesmente rotulam os kobolds como covardes, estúpidos e sádicos, um ponto de vista bastante simplório e superficial. Sua psique é bem mais complexa.

Pelo pouco que pude avaliar, eles têm facilidade em compreender as situações ao seu redor, buscando sempre uma forma de tirar o melhor proveito.

Um curioso detalhe na índole kobold é a fidelidade que os seguidores demonstram ao chamado herói (a melhor tradução em nossa língua), chegando até a arriscar suas vidas — e morrer — por ele.

O kobold típico (se é possível chamar um deles de "típico") não se aventura fora da tribo, exceto em guerras ou quando os mais velhos mandam. Às vezes também dão ordens entre si — através de ameaças e palavras desagradáveis — especialmente quando são escolhidos para buscar mantimentos, o que é entendido e seguido pelos peculiares resmungos.

Vale a pena lembrar que o "kobold-herói" é um indivíduo acima da média, demonstrando mais inteligência que os outros da sua raça. Ele é, portanto, bem mais esperto e menos propenso a correr riscos.

Geralmente avalia sua situação como criatura fraca e aproxima-se muito cuidadosamente de grupos de aventureiros, para não ser confundido com um assaltante. Antes de chegar perto, tenta aprender pelo menos o básico da língua, para poder se comunicar e expressar boas intenções. Alguns inclusive conseguem escrever!

Pode parecer estranho, mas o kobold **realmente** se esforça para oferecer sua amizade e fidelidade.

O Grande mistério

"Algum deus criou os kobolds para que pudéssemos treinar um pouco antes de enfrentar monstros de verdade..."

— Katabrok, o Teólogo

Ninguém sabe de onde vieram os kobolds. Podem ter sido resultado de uma experiência mágica ou uma evolução de outra raça. Escritos antigos mencionam a existência de kobolds há muito, muito tempo.

Os próprios kobolds não conseguem explicar a sua origem. Alguns xamãs de certas tribos dizem que todos eles são filhos de Kurtulmak, criados à sua imagem, o que o mundo originalmente lhes pertencia, antes de ser tomado pelas raças maiores. Como todas as raças conhecidas têm uma versão semelhante da história da criação do mundo, a que é contada pelos kobolds não acrescenta nenhum elemento novo. Pelo que pude constatar, nem todos os kobolds conhecem essa lenda ou acreditam nela. Às vezes penso que eles criaram essa história para satisfazer a nossa insistência.

Ou rir de nós pelas costas, o que acho mais provável.

O "Koboldês" básico

"Eu inspiro tanto medo nessas criaturinhas que, ao me avistar, elas gritam meu nome!"

— Katabrok, o Famoso

Apesar de ser capaz (se ensinado) de compreender qualquer idioma, um kobold nunca poderá falar plenamente qualquer outra língua a não ser a sua, exceto com auxílio mágico de algum tipo. O sistema vocal do kobold só consegue produzir latidos, uivos e ganidos.

Por outro lado, um humano tentando compreender o complexo idioma kobold terá sérios problemas; além dos latidos e ganidos, precisaria também aprender a diferenciar cheiros, expressões, posições da cauda, das mãos e da língua para compreender todas as inflexões possíveis de uma mesma "palavra".

Exemplo: a expressão "IAP" pode assumir os significados de dor, medo, perigo, abismo, altura, bicho grande, ouro, riqueza, cidade, muro, coceira, sono, idiota, gripe, parede, vida, comida, fome, água, sede e os conceitos de sim e não, dependendo da inflexão.

Curiosamente descobri que eles se esforçam para construir frases complicadas, possíveis de falar e compreender em nossa língua; a palavra kobold para "cara grandão, bobo e estúpido" é muito similar a "katabrok", que por coincidência é o nome de um bárbaro amigo meu.

Combate singular e único

Embora não muito eficientes em combate (ou talvez por causa disso), kobolds criaram várias técnicas engenhosas e estratégias brilhantes, nem sempre totalmente compreendidas por nós, humanos.

Pelo que pude constatar, a maioria das manobras kobolds tem como base o trabalho em grupo, que é realizado com muita perfeição. Pesquisadores sugerem que essas criaturas tenham alguma forma primitiva de elo telepático.

Consegui registrar algumas dessas manobras e as descrevo a seguir:

Manobra #1: Retirada Estratégica em Direção Oposta para Reavaliação da Situação Presente; todos os kobolds correm em sentido contrário ao da ameaça.

Manobra #5: Avanço em Rotas Aparentemente Aleatórias Previamente Planejado para Confundir o Adversário; em determinado momento do combate, cada kobold foge, digo, corre para uma direção diferente.

Manobra #18: Ataque Incisivo na Base da Ameaça em um Momento de Indecisão da Mesma; um kobold ataca os calcanhares do inimigo que está distraído.

Manobra #23: Verificação da Existência de Inimigos Escondidos em Pontos Estratégicos Fora da Área de Combate; os kobolds correm para ver se não há inimigos escondidos em pequenos buracos, em cima de árvores, embaixo de camas e carroças, etc. Eles permanecem escondid... digo, *vigiando* o local para que nenhum adversário venha se refugiar nesses pontos estratégicos.

Manobra #34: Técnica Avançada de Camuflagem e Integração ao Cenário; o kobold em questão finge-se de morto até que a ameaça se retire do local. Essa técnica não é muito utilizada, devido à sua baixa eficiência (kobolds são estúpidos, mas nem tanto!).

Últimas palavras

Quero agradecer àqueles que colaboraram com este estudo. São eles Bark, um kobold com o qual fiz amizade; Nesmith, estudioso do comportamento dos goblinoides; O grande Paladino (*in memorian*), que me emprestou sua caneta sagrada; e principalmente, Katabrok, o guerreiro que nos agraciou com suas valiosíssimas opiniões baseadas em experiências com os referidos, e que me vendeu uma curiosa criatura branca que presumo ser um facócero.

Kobolds em Tormenta RPG

Com o passar dos anos, em Arton, em vez do pequeno cachorro-rato-homem, os kobolds que se tornaram mais comuns são aqueles com cabeça reptiliana e corpo repleto de escamas — como um dragão em miniatura.

Também aqui, não há um consenso sobre como eles surgiram. Antes do retorno de Kallyadranoch, acreditava-se que tivessem sido criados por Megalokk. Hoje, sabe-se que sua origem está relacionada ao Deus dos Dragões, embora muitos relutem em acreditar que essas pestes tenham sido mesmo criadas pelo Tirano Supremo.

A história mais conhecida foi proposta por um clérigo de Tanna-Toh (supostamente embriagado após uma noitada na taverna): os kobolds seriam, na verdade, as pulgas de Kallyadranoch, que pularam do corpo do deus e passaram a colonizar (alguns diriam infestar) todos os mundos conhecidos.

Kobolds como jogadores

As regras para jogar como um único kobold em Tormenta RPG podem ser vistas no livro **Mundos dos Deuses,** na pág. 108. Para *3D&T Alpha*, kobolds foram apresentados como uma nova Vantagem Única no **Manual dos Monstros — Criaturas Fantásticas**, na pág. 60.

Mas nós sabemos que não é isso que vocês querem. As regras a seguir são opcionais, utilizadas com a aprovação do mestre. Elas permitem que você não use apenas um, mas um **bando** de kobolds, que irão agir juntos como um único personagem. Um kobold-herói e seus asseclas para três sistemas!

Tormenta RPG

Traços Raciais: +4 Destreza, –2 Força. Kobolds-heróis são fracos, mas muito ágeis devido ao tamanho.

Tamanho Pequeno. Por seu tamanho reduzido, kobolds-heróis recebem CA+1, +1 nas jogadas de ataque, +4 em testes de Furtividade, e devem usar armas e vestimentas menores.

TESOUROS ANCESTRAIS

Deslocamento 9m. Mesmo sendo criaturas Pequenas, kobolds-heróis são bastante ágeis, possuindo o mesmo deslocamento de criaturas Médias.

Classe de Armadura +1. Kobolds-heróis têm escamas duras sobre o corpo.

Visão no Escuro. Kobolds-heróis podem enxergar no escuro a até 18m, apenas em preto e branco. Um kobold-herói ignora camuflagem (incluindo camuflagem total) por escuridão.

Seguidores. Kobolds-heróis são sempre acompanhados por seguidores kobolds e lutam juntos como se fossem uma única criatura, recebendo as seguintes habilidades:

O tamanho do kobold-herói quando junto aos seguidores é de uma categoria maior. Esta mudança afeta testes de Furtividade e manobras de combate, mas não armas que pode usar, classe de armadura e jogadas de ataque.

Manobra Grande Dakarnok: usando uma ação completa, o kobold-herói quando junto aos seus seguidores pode coordenar um ataque, tanto corpo-a-corpo como à distância, contra um inimigo. Caso tenha sucesso, o dano é dobrado.

Mobilidade da Turba: o kobold-herói quando junto aos seguidores pode ocupar o espaço de outra criatura e vice-versa, e também podem se mover através de qualquer abertura grande o suficiente para uma criatura pequena passar.

Vulnerabilidades a Dano de Área: Um kobold-herói quando junto aos seus seguidores sofre dano dobrado de efeitos de área.

Debandar: Caso o kobold-herói seja reduzido para 0 pontos de vida ou menos, os seus seguidores debandam, só se reunindo novamente após 1d4 dias.

Provedor da Turba: Kobolds-Heróis são os responsáveis por proverem os seus seguidores, por isso, enquanto estiver acompanhado por eles, o custo de alimentação, equipamentos e estadia é dobrado.

Sensibilidade a luz. Kobolds-heróis ficam ofuscados (–1 em ataques) sob luz solar ou a magia luz do dia.

3D&T Alpha

Um kobold-herói e seus seguidores são considerados uma Horda em *3D&T*, mas com algumas particularidades se comparado com as regras vistas no ***Manual do Defensor***, na pág. 38. Elas demonstram que o bando não se trata de uma unidade compacta, mas sim de um grande número de seres pouco poderosos agindo em conjunto, sem muita organização.

Desta forma, o kobold-herói tem uma única ficha, com uma Vantagem Única de 0 pontos, seguindo as seguintes regras:

Habilidade +1. Kobolds-heróis não são ágeis, mas são muitos.

Pontos de Vida. Um kobold-herói considera Rx10 para o cálculo de PVs. Cada PV equivale a um kobold. Quando recupera PVs, novos kobolds surgem para substituir os que morreram. Não interessa onde ele esteja, **sempre** aparecem mais kobolds!

Pontos de Magia. O kobold-herói não tem PMs, por isso não pode usar vantagens ou manobras que os utilizem (mas podem ter aquelas que não precisem desse recurso).

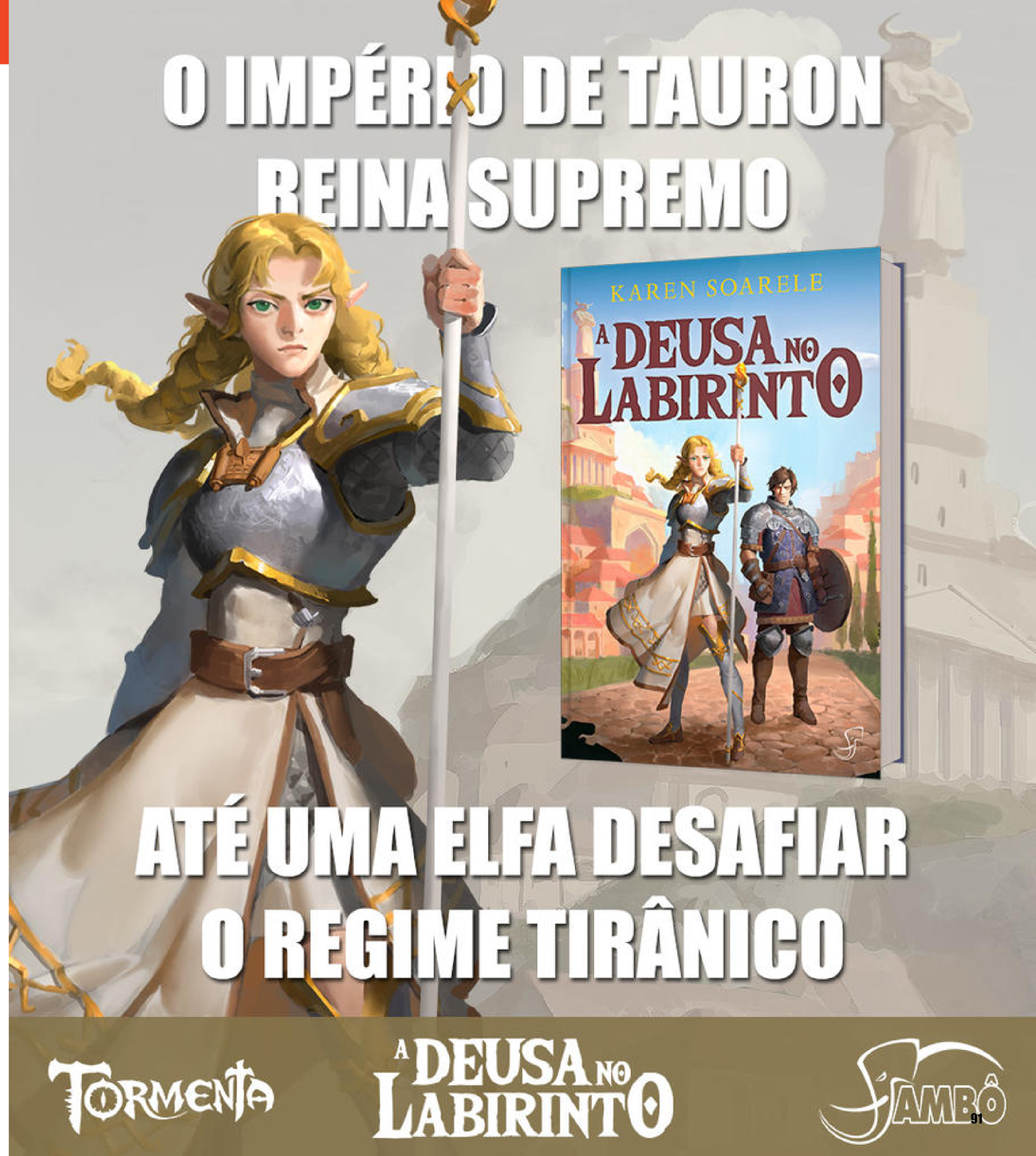
Movimentos. O kobold-herói não tem movimentos. Ainda que não precisem (eles já estão em toda parte), também não podem usar movimentos em combate quando vantagens ou manobras os considerem como recurso.

Vulnerabilidade: ataques de área. Um kobold-herói tem vulnerabilidade contra esse tipo de ataque e não considera sua Armadura no cálculo de FD quando atacados desta maneira.

Manobra Grande Dakarnok (especial). Diferente de uma horda comum, os seguidores de um kobold-herói sempre esperam a ordem do líder para agir, e por isso atacam apenas uma vez por rodada. Porém, eles são capazes de dividir o valor total de FA igualmente entre até H alvos distintos (arredondando para cima). Cada vítima tem direito a se defender com a FD normalmente, considerando apenas a parte do ataque que lhe foi direcionado.

MARLON "ARMAGEDDON" (IAP)

ROGERIO SALADINO (matéria original)



AMIGOS DE KLUNC

Aventureiros

Adalbero Marinho Da Silva Júnior
Adriano De Oliveira Santos Ayub
Affonso Miguel Heinen Neto
Airton Luiz Tulio Júnior
Alan De França Santana
Alan Portela Bandeira
Albano Francisco Schmidt
Aldrin Cristhiam Manzano
Alex Myller Duarte Lima
Alex Ricardo Parolin
Alex Rodrigo Rezende
Alexandre Feitosa
Alexandre Ferreira Soares
Alexandre Ling
Alexandre Lunardi
Alexandre Straube
Alexsandro Alves
Alison Francisco
Allan Adann Caires Marcelino Da Silva
Allec Ribeiro
Allisson Oliveira
Álvaro Da Rosa Cunha
Álvaro Ferreira
Amadeus De Melo Cavalcanti
Ana Laura Manzan Porto
Ana Lucia Lieuthier
Ana Lúcia Merege
Anderson Guerra
Anderson Leal Mozer Garcia
André Braga
André Felipe Menezes Dos Santos
André Luis Adriano
André Luiz Noronha Baracho
André P. Bogéa
André Peres
André Tepedino
Andre Zanki Cordenonsi
Andrey Benevenuto Costa E Silva
Antoni Quequetto De Andrade Oliveira
Antônio Henrique Botticelli
Antônio Ricart
Ariel Juarez
Arthur Carvalho Laurindo
Arthur De Andrade Arend
Arthur Navas Assis De Souza
Artino Filho
Artur Augusto Bracher Capute
Artur Barroso Mirço
Artur De Oliveira Da Rocha Franco
Ásbel Torres Da Cunha
Augusto Santos
Benjamin Grando Moreira
Benuel Farias
Bernardo Fraga
Bernardo Pires Caron
Breno Muinhos
Brnvsantos
Bruno Baère Pederassi Lomba De Araujo
Bruno Bernardes
Bruno Bitencourt Oliveira
Bruno Brinca De Jesus Limeira
Bruno Caricchio Buss
Bruno Cobbi Silva
Bruno Da Silva Assis
Bruno De Jesus Farias Silva
Bruno Della Ripa Rodrigues Assis
Bruno Eron
Bruno Esteves
Bruno Estrazulas
Bruno Grimaldi
Bruno Henrique Da Cunha De Lucca
Bruno Lira De Oliveira
Bruno Matoso
Bruno Meneghetti
Bruno Müller
Bruno Rech
Bruno Sakai Costa
Bruno Santos

Bruno Vieira Marucci
Cael Gonçalves Benincasa Dos Santos
Caio Alexandre Consorti Paixão
Caio Andrade
Caio Castro Vaz Bezerra
Caio Cosme
Caio Coutinho
Caio Cruz
Caio Guimaraes Junqueira
Caique Cavalcanti
Calvin Semião
Carlos “Grande Castor” Gonçalves
Carlos “Meio-Elfo” Netto
Carlos Eduardo Da Silva Leal
Carlos Ernando Fern
Carlos Leandro Gomes Batista
Carlos Ogawa Colontonio
Carlos Roberto Passos Jr.
Cassio Santos Silva
Celso Guedes De Jesus
Cesar Monteiro Junior
Chris Azeredo
Christopher Pavan
Clayton Varela
Cleiton Chaves
Cléo Fernando Martins Machado
Colemar F. Cunha
Cristiane Weber
Dallison Luan Lourenço
Dalton Souza
Daniel Baz Dos Santos
Daniel Bittencourt
Daniel Carvalho
Daniel Felipe Meireles De Souza
Daniel Freitas
Daniel Guimarães
Daniel Natã
Daniel Poleti
Daniel Ramos
Daniel Sevidanes Alves
Daniel Sugui
Danilo Andrade
Danilo Bensi Diogo
Danilo Carlos Martins
Danilo Henrique
Danyel Pablo Batista Muniz
Dartagnan Quadros
Davi Fontebasso
Davi Roberto Limeira
Davidson Guilherme Goncalves Dos Santos Borba
Davidson Pinheiro
Deivid Santos
Demian Machado
Denilson Belo Coelho
Denis G Santana
Dennys Laubé
Diego Adão Fanti Silva
Diego Aparecido Alves Gomes Figueira
Diego Barboza
Diego De Niro
Diego Kober
Diego Machado Monnerat
Diego Mello
Diego Noura
Diego Reis Barreiro Rodriguez
Diego Silveira Martins Marques
Diego Torralbo
Diogo Peres Dos Santos
Diogo Schmitz Langwinski
Douglas Drumond
Douglas Marques
Douglas Toseto Marçal De Oliveira
Edilazio Luiz
Edson Jose Nascimento
Eduardo Assis Das Chagas
Eduardo Luciano Camolez
Eduardo Tavares Machado
Eliel Junior
Elton Rigotto Genari
Elton Veiga
Emanuel Mineda Carneiro
Enzo Scarpatti
Enzo Venturieri
Ericki Haras
Estêvão Rendeiro
Eugênio Luiz
Fabiano Fernandes Dos Santos
Fabiano Martins Caetano
Fábio “Corax” Lima
Fabio Bruno
Fabio Caetano De Souza
Fábio Marques
Fabio Melo
Fabio Piazzaroli Longobardi
Fabio Ramalho Almeida
Fabio Rezende
Fabio Soares
Fábio Vasquez Pereira
Fabio Vaz
Fabricio Maciel
Fausto Reis
Felipe Da Silva Guimaraes
Felipe Dal Molin

Para ter seu nome aqui, seja um apoiador da DRAGÃO BRASIL em nível Aventureiro ou Conselheiro-Mor

Felipe Do Espirito Santo
Felipe Feitosa De Oliveira
Felipe Horas
Felipe Ibrahim Aziz El-Corab
Felipe Leonardo De Mattos
Felipe Lira Fernandes
Felipe Rogelin Vaz
Felippe Moreira Rodrigues
Fellipe Da Silva
Fellipe De Paula Campos
Fellipe Petruz
Fernando Barrocal
Fernando Do Nascimento
Fernando Fenero
Fernando Guarino Soutelino
Fernando Henrique
Fernando Igarashi F. De Souza
Fernando Junior
Fernando Lins Fagundes
Fernando Mateus Ferreira Vale Dos Santos
Fernando Mauricio Carneiro Filho
Fernando Picolotto
Fernando Ribeiro
Fernando Takao
Fernando Wecker
Filipe Dos Santos Da Silva
Filipe Itagiba
Filipe Muller Lohn
Filipe Rodrigues
Filipe Wilbert
Fillipe Cesar Oliveira Da Silva
Flávio Monteiro
Francisco Marques Da Silva Junior
Frank Silva
Frederico Detofano
Gabriel Arthur Militzer
Gabriel Fenili
Gabriel Fernandes Sarmento
Gabriel Giani Reis
Gabriel Kolbe Teixeira
Gabriel Lopes
Gabriel Reis De Meira
Gabriel Rodrigues
Gabriel Zuanetti
Geraldo Abílio
Gervasio Da Silva Filho
Gianluka Trevisan Rosa Andrade
Gilmar Alves De Oliveira
Gio Mota
Giuliano Bortolassi
Gláucio José Magalhães
Guilherme Amato Marinho
Guilherme Da Silva Alves
Guilherme Duarte Rodrigues
Guilherme Inojosa Cavalcanti
Guilherme João Souza
Guilherme Lacombe Oliva Da Fonseca
Guilherme Lopes Vitoriano
Guilherme Luiz Klug
Guilherme Tamamoto
Gustavo Agibert
Gustavo Albino Da Costa
Gustavo Asevedo Vieira
Gustavo Caldini Lourençon
Gustavo Cassiano Peres
Gustavo Creutzberg
Gustavo De Brito Perandré
Gustavo De Oliveira Ceragioli
Gustavo Moscardo Domingues
Gustavo Nobre Wotikoski
Gustavo Oliveira
Harley Lucas Gonçalves
Hebert J
Helder Poubel
Helio Neto
Henrique Castro
Henrique Cesar Vaz
Henrique Da Costa Gallo Neto

Henrique Rangel
Henrique Tunes De Morais
Heristhon Max Moreira Libânio
Hernani Ilek
Hiromi Honda
Homero Olivetto
Hugo “Sr. X” Rosa
Hugo Jacauna
Hugo Ribeiro Da Silva
Hugor Soares De Melo
Humberto Meale
Iago Botta
Igor Matheus
Igor Tancredo
Inácio Fëanor
Iran Eduardo
Italo Machado Piva
Ítalo Melo Goulart
Ives Bernardelli De Mattos
Izaack Allan
Jaan Sindeaux
Jaiso Guilherme
Janayna Bianchi Pin
Jean Blaskoski
Jean Lima
Jean Lucas Sgarbi Carassa
Jeferson Da Rosa
Jhonatam Fernandes Golim
Jhonatan Cassante
Jhonatan Da Silva Marques
Jhonny Campos De Britto
Joao Carlos Freitas Lucena
João Paulo De Oliveira Andrade
João Pedro Dos S. Thomé
João Tessuto
João Trindade
João Vitor Borges Guedes
Johnny Wellington Dos Santos
Jonatan Guesser
Jônatas Filipe Vieira
Jonathan Fried
Jonathan Pinheiro Dos Santos
Jones Dos Santos Vieira
Jorge Gomez
Jorge Janaite Neto
Jorge Theodoro Eduardo Brock
Jose Barbosa Santiago Junior
José Carlos Madureira Pinheiro Junior
José Luiz Da Silva Rangel Júnior
José Moacir De Carvalho Araújo Júnior
José Romildo Vicentini Junior
José Victor Pissurno
Joseph Oliveira
Josevan Silva
Juliano Carlos De Oliveira
Juliano Cataldo
Juliano De Miranda
Juliano Zachias Soares Da Silva
Julio Cesar Da Silva Barcellos
Júlio N. S. Filho
Kadu Araujo
Kaede Kisaragi
Kássio José Lara De Rezende
Kellisson Felipe
Kelvin Pirolla
Kelvin Vieira
Larissa Guilger
Leandro Andrade
Leandro Bitencourt
Leandro Candeia Fiamenghi
Leandro Figueiredo
Leandro Moreira
Leandro Soares Da Silva
Leandro Teixeira De Moura
Leonardo Bacchi Fernandes
Leonardo Caldas Costa Andrade
Leonardo De Avellar Frederico
Leonardo Dias Pesqueira
Leonardo Finelli Tavares
Leonardo Gasparotto
Leonardo Marengoni
Leonardo Martins
Leonardo Menezes De Carvalho
Leonardo Neves
Leonardo Santos Alves
Leoš Brasil
Lincoln Ruteski Dos Santos
Luan Silva
Lucas Amoêdo
Lucas Barbosa Lins
Lucas Bertocchi
Lucas C. Alves Bittencourt
Lucas Do Nascimento
Lucas Olímpio
Luciana Nietupski
Luciano Portella Rodovalho
Luís Felipe Hussin Bento
Luis Guilherme B G Ruas
Luis Paulo Koppe
Luiz Cláudio
Luiz Dias
Luiz Felipe Martins Silva
Luiz Geraldo Dos Santos Junior
Luiz Henrique Bernagozzi
Luiz Henrique Oliveira
Luiz Otávio Gouvêa
Luiz Paulo De Lima
Luiz Tiago Balbi Finkel
Lutero Cardoso Strege
Manoel Mozzer
Manuel Sena
Marcel Pinheiro
Marcel Versiani
Marcello Corsi Janota De Carvalho
Marcello Guerreiro
Marcelo Barandela Abio
Marcelo Duarte Machado
Marcelo Eugenio Amaral De Faria
Marcelo Façanha
Marcelo Guimaraes De Morais Silva
Marcelo Jose Dos Anjos
Marcelo Juliano Santos Silva
Marcelo Lima Souza
Marcelo Massahiko Miyoshi
Marcelo Monteiro De Aquino Bertazzo
Marcelo Oho
Marcelo Seara Mendonça
Márcia Regina Pereira (Mushi-Chan)
Marcio Dias
Marcos Farias
Marcos Santos
Marcus Antônio Santana Santos
Marcus Araujo Matildes
Marcus Lins
Marcus Vinicius De Alvarenga
Maria Luciana Lima
Mario Felipe Rinaldi
Mário Ferrari Neto
Mario Hissashi Kajiya
Mark Michael Ederer
Mateus
Mateus Fuzzato
Mateus Guida
Matheus Araújo Prado
Matheus Esteves Vargas Liguori
Matheus Farencena Righi
Matheus Hobit
Matheus Panda
Matheus Parker
Matheus Rocha Vasconcellos
Matheus Rosa Vieira Exnalto
Mauricio Bomfim
Maurício Silva Araujo
Mauro Araújo Gontijo
Max Pattacini
Mayck Szezech
Mayra Farias Silva
Michel Souza Vadiletti
Mike Ewerton Alves Jorge
Murillo Campos
Murilo Vieira Guidoni
Narciso Dos Santos Filho
Natália Inês Martins Ferreira
Nathan Motta Arocha
Nehru Moreira De Sousa
Nicolas Gonçalves Da Silva Schmid
Nikolas Martins Brandão Oliveira
Nill Chesther Nunes De Azevedo
Orlando Luiz
Otávio Andrade
Otávio César Marchetti
Othon Gilson
Otoniel Mateus
Pablo Diego Batista Da Silva
Pablo Kamien
Paulo Cesar Nunes Mindicello
Paulo Emilio
Paulo Fernando Gomes Velloso
Paulo Herique Dihl
Paulo Ítalo Medeiros
Paulo Ramon Nogueira De Freitas
Paulo Ricardo De Souza Dourado
Paulo Roberto Montovani Filho
Pedro Augusto Ferreira Rodrigues
Pedro Cesar Bento Mendes
Pedro Curcio
Pedro Henrique Estumano Gomes
Pedro Henrique Ferraz
Pedro Lunaris
Pedro Marques Telles De Souza
Pedro Moniz Canto
Pedro Morhy Borges Leal
Pedro Netto
Pedro Rafahel Lobato
Pedro Teixeira Cardoso
Péricles Vianna Migliorini
Peterson Branco
Peterson Lopes
Philippe Pittigliani Magnus
Phillipe Ferreira De Lyra
Pitterson Marcus De Paula Reis
Rafael Almeida Reis
Rafael Artur
Rafael Augusto Da Rocha Rosa
Rafael Augusto Rocha Maia
Rafael Bezerra Vieira
Rafael Blotta
Rafael Cascardo Campos
Rafael Cmb
Rafael Da Silveira Melo Devera
Rafael De Andrade Teixeira
Rafael De Oliveira Lima
Rafael Freitas De Souza
Rafael Heleno De Camargo Barbosa
Rafael Lichy
Rafael Louriçal
Rafael Nicoletti
Rafael Noleto
Rafael Oliveira Bezerra
Rafael Panczinski De Oliveira
Rafael Ramalho
Rafael Reis
Rafael Sangoi
Rafael Silva
Rafael Souza Oliveira
Raffael Lima
Raphael Everton Gonçalves Da Silva
Raphael Galimbertti
Raphael Martins Bohrer Zullo
Raquel Gutierrez
Raul Galli Alves
Raul Guimarães Sampaio
Régis Fernando Bender Puppo
Renan Nicastri Ivo
Renan Rodrigues
Renan Tedesco
Renato Junior
Renato Motta
Renato Nery Domingues
Rhafael Baes
Ricardo Batista
Ricardo Branco
Ricardo Carvalho Da Costa
Richard Pinto
Richard Sassoon
Roberto Levita
Robertson Schitcoski
Robinson Moreira
Robson De Braga Castelo Branco Junior
Robson F. Vilela
Rodolfo Caravana
Rodrigo Aguera
Rodrigo Amaral Pantoja
Rodrigo Aparecido De Toledo
Rodrigo Da Silva Santos
Rodrigo Marques
Rodrigo Menezes
Rodrigo Montecchio
Rodrigo Moreira Clares De Souza
Rodrigo Santos
Rogério Fabiano Dos Passos
Romário Oliveira De Vasconcelos
Ronald Guerra
Ronaldo Hasselman Nascimento
Ronan Freitas
Samuel Cardoso Santiago Junior
Sandro Da Silva Cavalheiro
Sandro Marcelo Goncalves
Sasukerdg Mendes
Saulo Medeiros Aride
Sávio Souza
Seuraul
Silvio Oliveira De Jesus Junior
Simone Rolim De Moura
Sócrates Moura Santos Júnior
Soren Francis
Tales De Azevedo E Vasconcellos
Tarcisio Oliveira Correa
Tayrone Duque Esteves
Thales Campelo
Theógenes Rocha
Thiago Almeida
Thiago Costa
Thiago De Souza Pacheco
Thiago Destri Cabral
Thiago Donadel
Thiago Granja
Thiago Machado Bezerra
Thiago Pinheiro
Thiago Rodrigues De Souza
Thiago Tavares Corrêa
Thomas Aguiar
Thomaz Jedson Lima
Thomaz Rodrigues Botelho
Tiago Alexandrino
Tiago Alves Araujo

Tiago Cubas
Tiago Ferreira
Tiago Misael De Jesus Martins
Tiago Monnerat De F. Lopes
Tiago Moura
Tiago Rafael Vieira
Tom Azevedo
Tommy Lee Wesley Belemer Ferreira
Tony Markuschvsky
Túlio Goes
Uelerson Canto
Ugo Cabral
Ulysses Basso
Vanilo Alexandre
Vauderag “Shaka” Junior
Vicente Fonseca
Victor Augusto Martins Ribeiro
Victor De Paula Brandão Aguiar
Victor Florêncio
Victor Gualtiero
Victor Hugo Antunes
Victor Hugo Simões Santos
Vinícius Carvalho
Vinícius Cesar
Vinicius De Araujo Di Giacomo
Vinícius Domingues Nunes
Vinicius Feltz De Faria
Vinícius G. O. Miiller
Vinicius Gomes Alfama
Vinícius Sousa Fazio
Vinicius Souza Gonçalves
Vitor Carvalho
Vitor Coutinho Fernandes
Vitor Faccio
Vitor Gabriel Etcheverry
Vitor Godoi Mendes
Wagner Armani
Wagner Azambuja
Wagner Rodero Junior
Wallison Viana De Carvalho
Wanderson Teixeira Barbosa
Washington Luiz Dos Santos Junior
Wefferson David De Souza Silva
Welington Haas Hein
Wellington Botelho
Wesley Francisco Da Silva
Wesley S. Regis
Weslley Schneider
Willian De Souza Silva
Willian Ramos
Willian Viana Neves
Ygor Vieira
Yuri Nóbrega

Conselheiros

AcCiraum
Ademir Benedito
Adriano Anjos De Jesus
Adriano Chamberlain Neves
Adriano Gouveia
Afonso Cassa Reis
Agamenon Nogueira Lapa
Alberto Nogueira Nissiyama
Alcyr Neto
Aldenor C. Madeira Neto
Aleksander Sanandres
Alessandro Souza De Oliveira
Alex Farias De Lima
Alex Frey
Alex Gabriel
Alex Pongitori
Alexandre Andrade
Alexandre Lins De Albuquerque Lima
Alexandre Murayama De Lima
Alexandre Padilha
Alexandre Uhren Mazia
Alexandro Barros
Amanda Velloso
Ana Rosa Leme Camargo
Anderson Brambilla Chaves
Anderson Costa Soares
Anderson Desangiacomo De Souza
André Almeida
Andre Angelo Marques
André Bessa
André Centeno De Oliveira
André Dorte Dos Santos
André Duarte De Ávila Ribeiro
André Faccas
André Luís Vieira
Andre Luiz Retroz Guimarães
Andre Russo Moreira
Anesio Vargas Junior
Antônio Bruno Andrade Medeiros
Antonio Mombrini
Arthur Anthunes
Augusto Amaral
Augusto César Duarte Rodrigues
Augusto Netto Felix
Bárbara Lima Aranha Araujo
Bergson Ferreira Do Bonfim
Bernardo Rocha Batista De Paiva
Bolches
Brayan Kurahara
Breno Costa Fernandes
Breno Marcondes Penna Da Rocha
Bruno Belloc Nunes Schlatter
Bruno Bianco Melo
Bruno Cesar Aff Mendes
Bruno De Mello Pitteri
Bruno Fávaro Piovan
Bruno Filipe De Oliveira Ribeiro
Bruno Leão Pereira
Bruno Messias Silva Santos
Bruno Soares Pinto Costa
Bruno Vieira
Bruno Wesley Lino
Caio César Viel
Caio Felipe Giasson
Caíque Martins
Camila Gamino Da Costa
Carine Ribeiro
Carlos Castro
Carlos Frederico Veiga
Carlos G C Da Cruz
Carlos Juliano Simões-Ferreira
Carlos Torino Grillo
Cavaleiro Morto
Celso Giordano Tonetti
Celso Junior
Cesar Augusto Sabatino
Cesar Hitos Araujo
Cezar Letiere Martins
Chrysthowam A. Santos
Cj Saguini
Clarissa Sant´Anna Da Rosa
Claudio Quessada Cabello
Clayton Dos Santos Kirchleitner
Cleison Ferreira
Cristian Drovas
Cristiano “Leishmaniose” Cavalcante
Cristiano Cristo
Cristiano Lopes Lima
Cyan Lebleu
Dan Cruz
Daniel Carlos
Daniel Cesarino
Daniel Chaves Macedo
Daniel Duran Galembeck Da Silva
Daniel Nalon
Daniel Paes Cuter
Daniel Saraiva De Souza
Daniel Ximenes
Danilo M. Lemos
Danilo Machado
Danilo Santos
Danilo Steigenberger
Darlan Fabricio Silva Santos
Davi Freitas
Davi Mascote Domingues
David De Andrade Nunes
David Torrini
Deivide Argolo Brito
Denilson Serafim
Denis Oliveira
Deyvison Alves De Oliveira
Diego Bernardo Chumah
Diego Butura
Diego Moreira
Diego Oliveira Lopes
Diego Rubin
Diego Toniolo Do Prado
Diogo Benedito
Diosh Smith
Dmitri Gadelha
Douglas Camillo-Reis
Douglas Faquin Bueno
Douglas Nascimento
Douglas Ramos Da Silva
Douglas Vieira Dias
Éder “Dzr13” Fialho
Edevaldo Santos Messias
Edgar Cutar Junior
Ednardo Oliveira Pena Araújo
Eduardo Batista Dos Santos Saigh
Eduardo De Souza Mascarenhas
Eduardo Fernandes Augusto
Eduardo Iuri Constantino Aguiar
Eduardo Maciel Ribeiro
Eduardo Silva Araujo
Eduardo Stevan Miranda Marques
Eduardo Zimerer
Eldio Santos Junior
Elimar Andrade Moraes
Elvys Da Silva Benayon
Emerson Luiz Xavier
Emir Beltrao Da Silva Neto
Endi Ganem
Enéias Tavares
Erick Nunes
Erik Duane Fonseca Hewitt
Estevão Costa
Fabiano Silveira
Fábio Abrão Luca
Fabio Benchimol Correa
Fabio Bompet Machado
Fabio Carvalho
Fabio Casanova
Fábio Gicquel Silveira
Fabricio Silva De Amorim
Fabrício Viana Maia
Fagner Ferreira Rodrigues Da Silva
Felipe Alves
Felipe Becchelli
Felipe Intasqui
Felipe Kosloski Favaro
Felipe Leandro Andrade
Felipe Noronha
Felipe Nunes Porto
Felipe Rizardi Tomas
Felipe Schimidt Tomazini
Felipe Vilarinho
Felipe Wawruk Viana
Fernando Abdala Tavares
Fernando Corrêa
Fernando Modesto Dutra
Fernando Zocal
Filipe Clack
Filipe Santos
Filippo Rodrigues De Oliveira
Flavio Hiasa
Flávio Martins De Araújo
Flavio Rodrigo Sacilotto
Francisco Duque
Francisco José Marques
Francisco Menezes
Francisco Santana De Azeredo
Franklyn Fagundes Varzon
Frankyston Lins Nogueira
Gabriel Alves Brandão Machado
Gabriel Braga E Braga
Gabriel Chaud Giollo
Gabriel Cholodovskis Machado
Gabriel Luis Gonçalves Rosa
Gabriel Madeira Pessoa
Gabriel Marques Dalla Costa
Gabriel Moreira
Gabriel Muniz Bello
Gabriel Novaes
Gabriel Paiva Rega
Gabriel Picinin Egea Benitez
Gabriel Soares Machado
Gabriel Souza
Gabriel Zigue
Giancarlo Moura Gurgel
Gilberto M. F. Jhunior
Gilmar Farias Freitas
Gilvan Gouvêa
Giordano Zeva
Giuliano Machado Abbagliato
Glauco Madeira De Toledo
Gregório De Almeida Fonseca
Guilherme Amesfort
Guilherme Augusto Angelo Gomes
Guilherme Aurélio Da Silva Arantes
Guilherme Correa Virtuoso
Guilherme Da Mota Martinez
Guilherme Nascimento
Guilherme Peruçolo
Guilherme Rodrigues Da Silva Pinto
Guilherme Tsuguio Tanaka
Guilherme Vanuchi
Guilherme Villela Pignataro
Gustavo Amâncio Costa
Gustavo Henrique Manarin
Gustavo Marques Lattari
Gustavo Martinez
Gustavo Reis
Haniel Ferreira
Helio Paiva Neto
Helton Garcia Cordeiro
Henrique Martins
Henrique Pereira
Henrique Santos
Herbert Aragão
Higor Maule
Hugo Genuino
Hugo Rebonato
Humberto Gs Junior
Humberto Reis
Hyago Pereira
Iago Pandelo De Sa
Igor Daniel Côrtes Gomes
Igor Silva
Ilidio Junhior
Ismael Marinho
Iuri Gelbi Silva Londe
Ivan Ivanoff De Oliveira
Jayme Calixto
Jb Dantas
Jeferson Dantas
Jefferson Anderson Ferreira
Jhonas Diego
João Lira
João Marcos Vasconcelos
João Moisés Bertolini Rosa

Joao Pereira
João Victor
João Zonzini
Joaquim Silva
Jonatas Monteiro Fernandes
Jorge Alberto Carvalho Sena
Jorge Botelho
Jorge Eduardo Dantas De Oliveira
José Enio Benício De Paiva
José Felipe Ayres Pereira Filho
José Martinelli Neto
José Ricardo Gonçalves Barretto
José Roberto Froes Da Costa
José Rodrigues De Oliveira Neto
Jose Silvio De Oliveira Freitas Neto
Juan Campos Barezzi
Judson Jeferson Pereira Moraes
Juliano Azzi Dellamea
Juliano Camargo
Julio Cezar Avanza Filho
Julio Cezar Silva Carvalho De Toledo
Karen Soarele
Karlyson Yuri Dos Santos Chaves
Kayser Martins Feitosa
Keoma Borges Motta
Keyler Queiroz Cardoso
Kryat Lore
Kyan Derick
Larissa Mubárack
Leandro Ferraro
Leandro Franco Miranda
Leandro Lima Dos Santos
Lenon Cristhians
Leo Aguiar
Leonardo Cibulski
Leonardo Costa
Leonardo Kommers
Leonardo Luiz Raupp
Leonardo Rafael De Bairos Rezende
Leonardo Renner Koppe
Leonardo Santos
Leonardo Valente
Liano Batista
Lincoln Ribeiro
Loham Thais Beatriz
Lucas Bernardo Monteiro
Lucas Bogaz Collinetti
Lucas De Souza Figueiredo
Lucas Humberto
Lucas Marques De Oliveira
Lucas Martinelli Tabajara
Lucas Moreira De Carvalho
Lucas Ollyver Gonçalves Barbosa
Lucas Porto Lopes
Lucas Tessari
Luciana Cruz Bianco
Luciano Acioli
Luciano Dias
Luciano Dias
Luciano Jorge De Jesus
Luciano Vellasco
Luciano Viana
Luis Augusto Patrick Cordeiro Tavares
Luis Felipe Alves
Luis Felippe Padilha Lopes
Luis Oliveira
Luiz Aparecido Gonçalves
Luiz Filipe Carvalho
Luiz Filipi Raulino
Luiz Guilherme Da Fonseca Dias
Luiz Ramiro
Makswell Seyiti Kawashima
Manoel D'Mann Martiniano
Marcello Bicalho
Marcelo Augusto Reis Silva
Marcelo Avyner Campos Teodoro
Marcelo Henrique Da Silva
Marcelo Prates Figueiredo
Marcelo Werner
Marcio Fernandes Alves Leite
Márcio Kubiach
Marcio Sidney Lino Junior
Marco Menezes
Marco Túlio Oliveira
Marco Yukio T Martins
Marcos Gerlandi De Sousa
Marcos Goulart Lima
Marcos Mineiro
Marcos Neiva
Marcos Pincelli
Marcos Vinícius Moraes Dos Santos
Marcus Andrade
Marcus Rocher
Maria Aparecida De Oliveira
Marina Ferreira De Oliveira
Mario Afonso Lima
Mario Costa
Mario Henrique Alves Moura Neto
Marth Júnior
Mateus Trigo
Matheus Alves Barbosa
Matheus C. Medvedeff
Matheus De Araujo Farina
Matheus De Assis
Matheus De Souza Lima
Matheus Henrique
Matheus Levy Costa Viana De Araújo
Matheus Pivatto
Matheus Pontes
Matheus Rodrigues
Maurício De Moura Almada
Mauricio Mendes Da Rocha
Mauricio Pacces Vicente
Mauro Juliani Junior
Mia Alexandra
Michel Medeiros De Souza
Miguel Peters
Moacyr Prado
Newton Rocha
Nicholas Lemos
Nicolas Pinto Linne
Nicole Mezzasalma
Nikolas Carneiro
Nivaldo Pereira De Oliveira Junior
Otávio Augusto
Pablo Raphael
Pablo Urpia
Patrick Zanon Guzzo
Paulo Delfim
Paulo Rafael Guariglia Escanhoela
Paulo Vinicius
Paulo Vitor
Paulo Weber Louvem Gomes
Pedro Almeida
Pedro Augusto Pereira De Freitas
Pedro Cruz
Pedro Grandchamp Neto
Pedro Henrique Dos Santos Gonçalves
Pedro Henrique Martins
Pedro Henrique Matos
Pedro Henrique Monteiro Pires
Pedro Henrique Ramalho Dias
Pedro Henrique Seligmann Soares
Pedro Machado
Pedro Martins
Pedro Ribeiro Martins
Pedro Santos
Pedro Victor Santos
Pedro Vitor Schumacher
Pedro Xavier Leandro
Péricles Da Cunha Lopes
Pierry Louys
Pietro Vicari
Rafael Baquini Bueno
Rafael Duarte Collaço
Rafael Fata
Rafael Galdino Marinho
Rafael Ishikawa Dos Santos
Rafael Marques Rocha
Rafael Monte
Rafael Oliveira De Faria
Rafael Schmitt Wilhelms
Ramon Alberto Machado Costa
Ramon Couto
Raoni Godinho
Raoni Mathias
Raphael Alves Moure
Raphael Espesse
Raphael Estevao Borges De Oliveira
Raphael Montero
Raphkiel
Rauldouken O'Bedlam
Renan Carvalho
Renan Rodrigues Cação
Renan Silveira Bezerra De Menezes
Renato Bartilotte M. Oliveira
Renato Da Cunha Silva
Renato Potz
Renzo Rosa Reis
Ricardo César Ribeiro Dos Santos
Ricardo Dantas De Oliveira
Ricardo Ferreira Gerlin
Ricardo Filinto
Ricardo Gambaro
Ricardo Luís Kruchinski
Ricardo Okabe
Roberto Freires Batista
Roberto Wagner Lourenço Lima
Robson Luciano Pinheiro Ferreira Dos Santos Pereira
Rocelito Estrazulas
Rodolfo Xavier
Rodrigo André Da Costa Graça
Rodrigo Avelino
Rodrigo Basso
Rodrigo Costa De Almeida
Rodrigo Dani
Rodrigo Darouche Gimenez
Rodrigo Falleiro
Rodrigo Fantucci
Rodrigo Fernando Comin
Rodrigo Freitas
Rodrigo Keiji
Rodrigo Monteiro
Rodrigo Nunes Dos Santos
Rodrigo Quaresma De Andrade
Rodrigo Shibuya
Rodrigo Silveira Pinto
Roger Andressa Lewis
Rogerio Ribeiro Campos
Romullo Assis Dos Santos
Ronald Santos Gois Da Silva
Ronaldo Filho
Roque Valente
Ruan Pablo
Salomão Santos Soares
Samuel Hamilton Belem Cruz
Samy Niizu
Sarah Helena Bedeschi De Camargo
Sascha Borges Lucas
Sebastião Proença De Oliveira Neto
Seiji Sato
Sergio Castro
Sergio Chagas
Sérgio Dalbon
Sérgio Gomes
Sérgio Meyer Vassão
Sérgio Pinheiro
Shane Morgan Baraboskin Standen
Sidgley Santana De Oliveira
Silvino Pereira De Amorim Neto
Stevan Nogueira
Tabriz Vivekananda
Tácio Schaeppi
Tarcísio Nunes
Thadeu Silva
Thales Barreto
Thalles Etchebehere Gonçalves Martins
Thalles Oliveira
Thalles Rezende
Thiago Alduini Mizuno
Thiago Barbosa Ferreira
Thiago Da Silva Moreira
Thiago Freitas
Thiago Lemos D'Avila
Thiago Morani
Thiago Ozório
Thiago Rafael Becker
Tiago Augusto Dos Santos
Tiago Figueiredo
Tiago Lima
Tiago Ribeiro
Tiago Santos
Tiago Soares
Tiago Sousa
Ubiratan Augusto Lima
Ugo Portela Pereira
Valter Ries
Vevé Leon
Vicente Gomes Pinto
Victor Augusto Borges Dias De Almeida
Victor Castro De Sa
Victor Hermano
Victor Hugo De Paiva
Victor Otani
Victor Rodrigues
Victor T Melo
Victor Tamura
Vinícius Alexandre Squinelo Lopes Zanetti
Vinicius Cipolotti
Vinicius De Paiva Costa
Vinicius Gomes De Oliveira
Vinícius Lemos
Vinicius Mattos
Vinícius Nery Cordeiro
Vinicius Soares Lima
Vinícius Weizenmann
Vitor Alves Patriarcha
Vitor Augusto Joenk
Vítor Lucena
Vitor Mendes Demarchi
Washington Alencar
Wellington Barros Moraes
Wellington Morais
Welton Beck Guadagnin
Welton Sousa
Weslei Mosko
Wil Gouvea
Yan Adriano Dos Santos
Yuri Kleiton Araujo Sanches
Yuri Lima
Yuri Machado